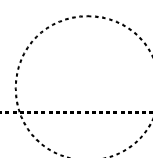
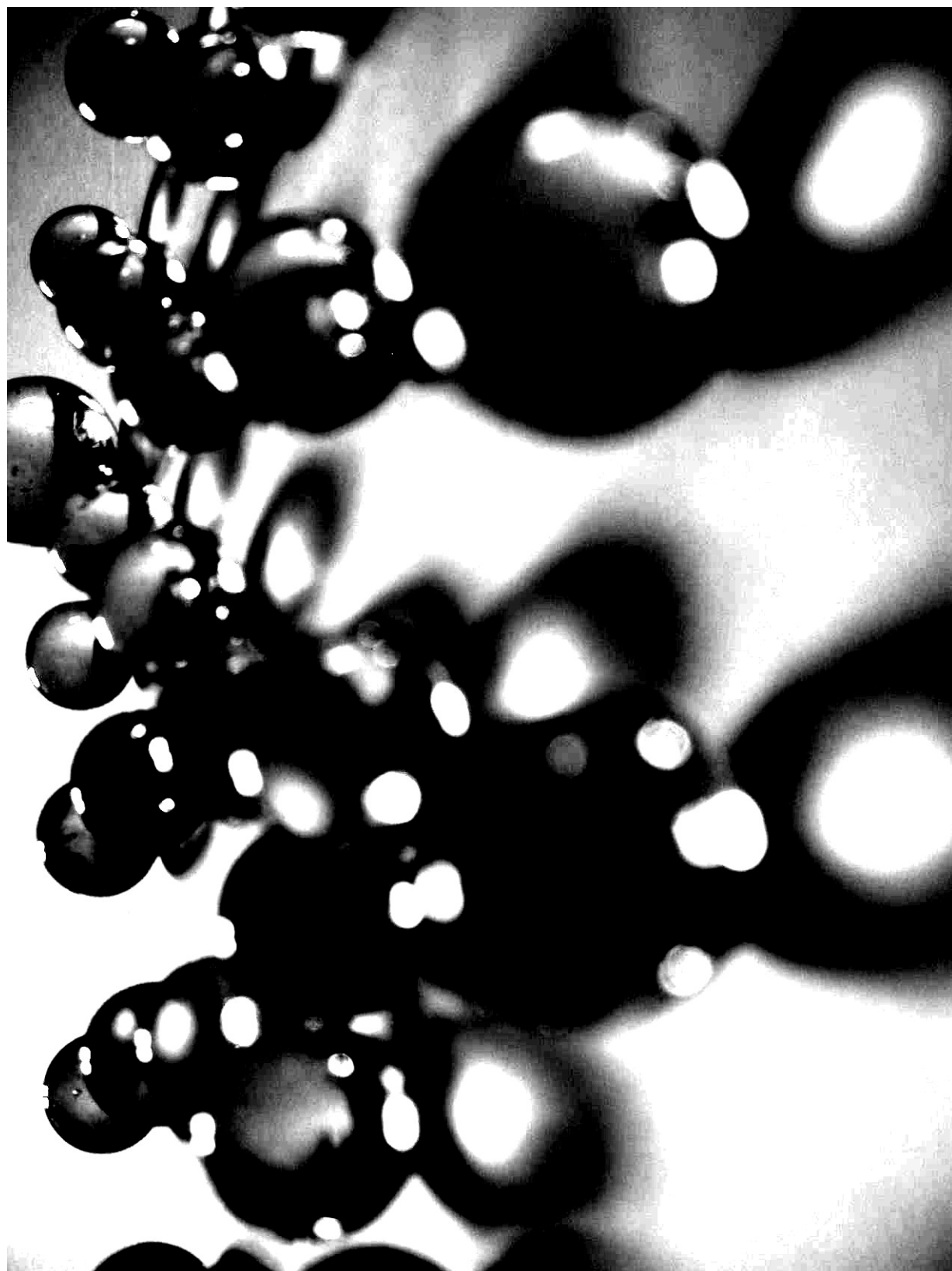
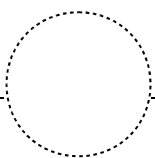


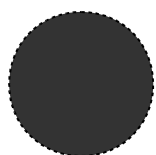
**Je suis point :**  
**Poïétique de la création**  
**d'un artefact interactif 01+**  
• **Andrea Caro Gómez**  
• **Université Le Mirail de**  
**Toulouse** • **Arts plastiques et**  
**Appliqués** • **Création Multimédia**  
• . • **.2006 . 2007.** •



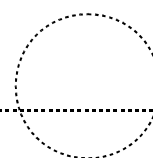


• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.





Je suis point



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.



Auteur	Andrea Caro Gómez
Titre	Je suis point : Poïétique de la création d'un artefact interactif 01+
Directrice du Master Pro	Mme Hoffmann Carole
Université	Université Le Mirail de Toulouse
Faculté	Arts plastiques et Appliqués
Master Pro	Création Multimédia
Année	2006 .2007

5

. 1  
0  
7

2  
2

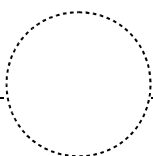
. 0  
7

. 0  
6

2  
1

: 5  
6

: 3  
2



**« Si notre cœur était assez large pour aimer la vie aimer dans son détail, nous verrions que tous les instants sont à la fois de donateurs et des spoliateurs et qu'une nouveauté jeune ou tragique, toujours soudaine ne cesse pas d'illustrer la discontinuité essentielle du temps »  
Bachelard<sup>1</sup>.**

**« L'idée de métamorphose est un don venu d'un haut extrêmement estimable, mais en même temps dangereux. Elle mène à l'informer, détruit le savoir, le dissout »  
Goethe<sup>2</sup>.**

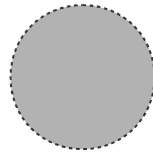
**« ma vie veux-tu laissons maintenant tant de hâte aveugle à son néant aller le souci de ces choses qui se comptent ces chiffres auxquels on ajoute encore calculs de systèmes, harmonie des sphères pour apprendre à vivre, à souffrir, aimer être un visage du vivant ».  
Lorand Gaspar<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Gaston Bachelard. « *L'intuition de l'instant* », Ed. Gonthier. Publié sous la direction de Jean-Louis Ferrier 1932. P.15

<sup>2</sup> Goethe, *Œuvres complètes*, Vol. 18, Leipzig sans date, p. 637

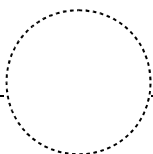
<sup>3</sup> Citation de l'article de Pierre-Charles Kaladji et François Garcin. *Lorand Gaspar ou la poésie inachevée, Patmos et autres poèmes* Gallimard, 2001. Site internet : <http://www.parages.ens.fr/n5/525.html> de la revue parages.

*Je remercie à l'équipe enseignante du Master Pro en Création Multimédia de l'Université du Mirail pour me donner le temps et me permettre de prendre l'espace pédagogique créateur. A la communauté Emmaüs du Tarn & Garonne pour me appeler à la continuité au milieu du désir oscillatoire pour la discontinuité. A l'équipe de Coopalibre pour la découverte du libre et pour me faire participer à l'aventure d'une communication équitable. A Ligne et media pour me faire redécouvrir le montage numérique dans le cadre des documentaires avec et pour les paysans et le monde rural; et avec et pour les recycleurs de Bogotá et le monde difficile des ordures ménagers. A ma famille car leur cellules m'ont donne corps et je suis un être vivante. Aux artistes et étudiantes que j'ai pu rencontrer, retrouver, découvrir, voir travailler, revoir, entendre . . . A l'ESAV pour me mettre dans la voie, au professeur de poésie. A Jean Claude pour me dire je t'aime Point.*



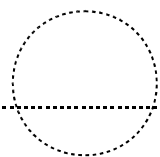
Je vous remercie **point .**

7  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



Sommaire...

En guise d'introduction	
Dire du dire : présentation du dire	





• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

## EN GUISE D'INTRODUCTION ;

. *DISONS LE QUOI DIRE, LE POURQUOI DIRE ET LE COMMENT DIRE.*

---

### SUR LE DIRE... DIRE, DIRE DU DIRE : PRÉSENTATION DU DIRE. QUOI? .

Dans différents moments de la vie, nous nous questionnons sur notre origine, comme si cette interrogation ontologique pouvait nous aider à nous répondre en partie sur ce que nous sommes et sur ce qui nous configure.

D'où nous sommes... ? D'où tout part... ? Quel est le point de départ... ? Comme si la topologie pouvait permettre de découvrir un morceau de la carte aux trésors qui contient la géographie de nos corps. Comment recréer notre point de départ ? Comment projeter les souvenirs-illusions qui ont participé à notre construction, notre sculpture personnelle: L'être?!

Dire sur soi peut paraître une tâche due aux subjectivistes ou aux poètes romantiques ; dire sur l'objet peut paraître propre aux objectivistes ou aux matérialistes... Cependant dans le dire de la création, nous nous exprimons sur nous, sur nos rêves matérialisés dans la chose, sur nos questionnements, sur le soi, l'autre et le monde, sur notre cheminement dans l'expérience fait œuvre.

9

.

1

0

7

2

2

.

0

7

.

0

6

2

1

:

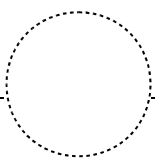
5

6

:

3

2



Ainsi la méthode d'investigation de ce mémoire - qui est toujours trahison et traduction de l'acte, car dans l'espace du texte <sup>1</sup>- est la poïétique. C'est-à-dire, une reconstruction discursive et théorique du moment créatif, qui réfléchit sur l'origine de l'œuvre, sur sa mise en corps, sur la réception et sur l'expression du créateur, sur la construction d'un message. Donc, ce mémoire est un méta-texte ; car texte dans le texte, mot dans le mot, création dans la création. **La poïétique prend la parole, pour à partir de là, connaître la nature des actions et plus particulièrement ma rencontre créative avec les technologies numériques.**

**La poïétique est liée à l'esthétique et se retrouve entre la théorie et la pratique. Elle n'est pas uniquement descriptive des actions artistiques, car elle veut aussi les analyser, les comprendre, les comparer et établir un dialogue avec des conduites créatrices. Elle explore la vraisemblance entre le dire et le faire, et l'être humain. C'est donc une interpellation du vécu.**

**Ce texte n'est pas l'œuvre, mais il l'accompagne. Ce texte n'est pas la référence ni le referant, mais il a été dans le cheminement du sens. Ce texte n'est non plus la mémoire, mais une trace conceptuelle et réfléchie. Ce texte n'est pas..., car je suis dans le point et pas dans le mot. -Shittt, silence s'il vous plaît. Ce texte n'est pas ni continuité ni discontinuité. Ce texte s'amuse avec le point. Pendule en oscillation, le texte oscille entre. C'est le point entre les points. Ce texte qui vous lisez n'est que dans l'actualité de votre point temporelle privilégie ou/et dans la rencontre avec l'actualité du point privilégie d'écriture. Comment donc imaginer le point où ce texte existe ? Où est son point de départ ? Ouf quel chance pour moi ! Il n'est pas écrit en braille.**

	Poïétique
Actes de Création	Artistique
Matières	L'homme dans le monde
Processus inédits et irremplaçables	Œuvres
Appropriation de l'expérience, de la vie et donne une idée de la même pour la partager avec les autres et pour apprendre ensemble.	Le sens du processus de création pour les créateurs
Entre théorie et pratique	Création discursive cherchant sur la naissance de la création
Dimension	Le point d'origine de la création : Son temps - espace.
Passage d'une étape descriptive à une étape interprétative	Philosophie, esthétique, psychanalyse,...
Approche	Esthétique
Références ici employées	Paul Valery, René Passeron...

**Ce texte n'est pas la référence ni le referant, mais il a été dans le cheminement du sens. Ce texte n'est non plus la mémoire, mais une trace conceptuelle et réfléchie. Ce texte n'est pas..., car je suis dans le point et pas dans le mot. -Shittt, silence s'il vous plaît. Ce texte n'est pas ni continuité ni discontinuité. Ce texte s'amuse avec le point. Pendule en oscillation, le texte oscille entre. C'est le point entre les points. Ce texte qui vous lisez n'est que dans l'actualité de votre point temporelle privilégie ou/et dans la rencontre avec l'actualité du point privilégie d'écriture. Comment donc imaginer le point où ce texte existe ? Où est son point de départ ? Ouf quel chance pour moi ! Il n'est pas écrit en braille.**

Ce texte sert à se prendre soi-même pour objet d'étude, à s'interpréter et à se

<sup>1</sup> Selon Serres Michel dans son livre *Hermès III*, la traduction, Ed. Minuit, 1974. Il dit : « Nous ne connaissons les choses que par les systèmes de transformation des ensembles qui les comprennent. Au minimum, ce systèmes sont quatre. La déduction, dans l'aire logicomathématique. L'induction dans le champ expérimental. La production dans les domaines de pratique. La traduction dans l'espace des textes. ».

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

transformer. C'est faire de la littérature, de la vidéo et de l'œuvre multimédia une source miroir et faire de l'investigation un acte poétique. Dans un tout entre l'autoscopie et une prétentieuse pensée x<sup>3</sup> dont parle Bachelard<sup>2</sup>, il y a une création épistémologique qui cherche sur les processus de création et ses créateurs, eux devenant œuvre.

Et voilà un cadre « cartésien » pour mieux voir nos taxonomies, dessins, schémas<sup>3</sup> pour nous expliquer en divisant de ce qui est là :

Mario Vargas Llosa s'exprime dans une citation faite pour Carlos Piña et pour Myriam Zuñiga<sup>4</sup> et reproduit ici, ce qu'il paraît être pertinent :

***Inventer n'est, souvent, autre chose que prendre certaines rectifications contre la vie qui nous est difficile à vivre. En la perfectionnant en accord avec nos appétits ou nos rancœurs ; c'est refaire l'histoire réelle dans la direction de nos désirs frustrés, nos rêves cassés, que notre joie ou notre colère demandent<sup>5</sup>.***

*Inventar no es, a menudo, otra cosa que tomarse ciertos desquites contra la vida que nos cuesta vivir, perfeccionándola de acuerdo a nuestros apetitos o a nuestro rencor; es rehacer la experiencia, rectificar la historia real en la dirección que nuestros deseos frustrados, nuestros sueños rotos, nuestra alegría o nuestra cólera reclaman.*

Ainsi, l'action d'objectiver l'expérience par un discours devient un objet à objectiver dans une autocritique interprétative du sujet objectivante et objectivée<sup>6</sup>. Ceci est nécessaire pour pouvoir enfin mettre l'expérience en relation, la comparer avec d'autres pratiques semblables ou différentes par leurs messages, leurs esthétiques et leurs choix méthodologiques ou de construction de l'œuvre... En

<sup>2</sup> La notion de la pensée x 3 de Bachelard consiste en une autoréflexion ... Je pense que je pense donc je suis, donc plus que penser sur quelque chose, elle consiste à se penser comme quelqu'un qui pense. Dans un autre exemple, Bachelard, à propos de l'expression de Schopenhauer : « le monde est une représentation », propose une représentation x 3 (elle est une représentation de la représentation de la représentation). Pour lui, temporellement nous serons en train de penser que je pense que je pense donc je suis où le Je ne se déterminera plus pour une chose, ni pour une pensée sinon pour la forme d'une pensée. C'est ainsi que la vie spirituelle deviendrait esthétique pure. Dans ce texte nous considérons l'idée Pensée x 3 comment une réflexion encore plus puissante, profonde, dans la durée qui est rythmée par la voix et la pensée. Dans *la Dialectique de la durée*, Bachelard, Gaston. 1950. Presses universitaires de France. Bibliothèque de philosophie contemporaine. Paris. P. 98.

<sup>3</sup> *On a beau découper, les cellules ne sont pas indépendants ; autrement dit l'arbre recense n'est pas seulement un opérateur de distinctions, elle est aussi un graphe, une foule de questions sont à poser sur ces chemins.* Page 24. Sur les traductions de l'arbre dans Serres Michel. Ibid Hermès III.

<sup>4</sup> Zuñiga Myriam, Lehap José. Sistematización de experiencias significativas en educación de adultos. « La sistematización de la experiencia del programa educativo de la comunidad de San Lorenzo ». En en APORTES n° 44. Sistematización de experiencias: Búsquedas recientes de dimensión educativa. Ed., Avril 2000 à Bogotá, Colombie. Page 49.

<sup>5</sup> Traduit par nos soins.

<sup>6</sup> Une réflexion sur le sujet/objectivant et les discours sociologiques est faite par Bourdieu Pierre dans: *Langage et pouvoir symbolique*. Préface de John B. Thompson. Ed. Fayard. 1991. Version revue et augmentée de ce qui parler veut dire .Ed ; Fayard. 1982. sur l'objectivation participante. Pages 398-403. *L'objectivation du rapport subjectif à l'objet fait partie des conditions de l'objectivité. Plus loin, le sociologue n'a quelque chance de réussir son travail d'objectivation que si, observateur observé, il soumet à l'objectivation non seulement tout ce qu'il est, ses propres conditions sociales de production et par là les « limites de son cerveau », mais aussi son propre travail d'objectivation, les intérêts cachés qui s'y trouvent investis, les profits qu'ils promettent. Par là, la pratique scientifique engendre ce qu'on peut appeler, comme on voudra, une morale, une sagesse, ou, plus simplement, une humeur : l'indignation morale et l'investissement affectif qui fournissent souvent son point de départ à la polémique de la raison scientifique, dans ce que l'on sent, au terme du travail scientifique, dans ce que l'on dénonce souvent comme un pessimisme, c'est-à-dire une manière un peu triste d'accepter, en soi et dans les autres, cette fameuse « vérité objective » que les nécessités de l'existence ordinaire commandent de cacher et de se cacher.* p. 400.

tendant à avoir une compréhension plus profonde des expériences créatives et en améliorant nos propres pratiques, en les partageant avec les autres et en faisant une réflexion théorique avec des connaissances émergées des pratiques concrètes, elle devient un travail de connaissances dialectiques.

En conclusion, la poïétique est un effort pour organiser les pratiques dans un système théorique qui rend compte du développement d'un processus, de l'analyse et de l'interprétation de cette pratique.

A cet effet, le présent mémoire réinvente l'expérience vécue dans le Master Pro en Création Multimédia et plus précisément mon premier voyage de la création avec le matériel numérique ou/et les naufrages entre les îles du 1 & 0 Point.

### POUR QUOI DIRE ? POUR QUOI CRÉER ?

C'est sans doute une péripétie, et une prise de risques ! L'écrivain colombien René Rébetez avait dit qu'écrire dans notre époque était un acte de science fiction... Faire de la poésie c'est prendre le parti pour la parole, c'est croire que quelque part dans nos profondeurs, avec le discours et la métaphore il est possible de créer un monde moins méprisable ! Dire est une manière de se mettre debout, de manifester son dégoût pour l'injustice et pour la soumission ! Dire est un acte révolutionnaire.

Dire est une prise d'armes pacifiques et actives. Il me vient en tête le poème de Francis Ponge sur le Parti Pris des Choses... *c'est l'Homme qui est le but (Homme enfin devenu centaure, à force de se chevaucher lui-même ...)* 1° Il faut parler ; 2° il faut inciter les meilleurs à parler ; 3° il faut susciter l'homme, l'inciter à être ; 4° il faut inciter la société humaine à être de telle sorte que chaque homme soit<sup>1</sup>.

Dans mon parcours de formation à la parole, à la mise en scène et à la création ont été des composantes importantes pour affiner mes propensions à la constitution et articulation des liens.

Où situer le temps ? Comment définir les étapes humaines en accord avec la parole ?

Silence. Parole. Silences... Un temps pour le silence et un autre pour la parole.

La parole qui change.

Le regard qui change.

Suivre dans l'écoute un point de vue dans cet moment de l'histoire et qui demain peut être sera autre dans les souvenirs d'hier.

Kasiopea...Dis-moi dans cet instant !

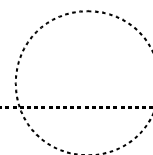
Hélas, les tortues amoureuses de la vitesse.

Il y a un temps pour semer et un autre pour recueillir... quand l'accident n'intervient pas ;

La place de l'image dans le temps de la communauté est un clin d'oeil.

Comment faisons-nous pour reconnaître le moment précis ; l'instant éphémère... si ce n'est pas dans le vécu ?

<sup>1</sup> Francis PONGE, *Le parti pris des choses, suivi de Proèmes* Ed. Gallimard, Paris, 1942 pour le parti pris des choses, la seizième édition de la collection Poésie. Février 2004, p. 189.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Pour les Indiens d'Amérique du sud, **La maloca**<sup>2</sup> est comparable à l'univers..., où il y a la sensation d'infinité, où l'air circule et où nous bougeons avec tranquillité. C'est un espace pour nous regarder les uns, les autres.

C'est un lieu de Parole. Les paroles passent libres et doivent être sucrées comme un passage thérapeutique; parce qu'elles gardent l'atmosphère. Les paroles ne sont pas pour une seule personne mais pour nous tous. La parole est dans la maloca comme un espace où grandir à l'intérieur du ventre maternel.

C'est aussi un lieu pour se transformer. La cosmogonie indienne considère le monde comme en constante métamorphose. L'identité essentielle n'existe pas parce que l'identité est soumise à des mutations constantes dans lesquelles les personnes changent en adoptant des points de vue différents.

Une maloca a une colonne centrale qui symbolise l'origine, du grand-père, l'arbre à fruits qui soutient. Après il y a un récepteur qui invite à la danse et qui est chargé de la motivation du groupe. Aux coins il y a des herbes sucrées qui adoucissent l'air.

Lorsque les hommes dansent et chantent, ils réactualisent l'ordre cosmologique et convoquent les esprits et les ancêtres qui « se réincarnent » momentanément au cours de la cérémonie. Les danseurs prennent alors une identité mythique en se transformant en dieux et en ancêtres.

**Mère-maloca**  
**Milieu où les femmes-hommes se font femmes-hommes**  
**Incline**  
**Elle allume sur la terre**  
**Elle qui est la terre.**

L'idée et l'image de la Maloca consistent en avoir un référent d'appui pour nous imprégner de l'histoire communautaire des peuples indigènes, de sa connaissance de la vie ensemble... Une figure symbolique à laquelle nous rattacher quand les paroles nous échappent et quand on oublie que les paroles sont un bien commun. Il y a des auteurs qui disent qu'on est dans la parole, on existe quand on nomme le monde... Je te nomme Point et je crée dans la maloca fantastique que mon imagination appela.

A quel moment une parole nous fait grandir? Découvrir sa propre parole est un acte de maturation, les poètes de toutes les époques cherchent leur propre voix, mais seulement ceux qui y parviennent sont considérés comme tels! Découvrir sa propre parole est un moyen de redécouvrir le monde et de participer à sa création. La parole est un élément utopique ! Découvrir sa propre parole est un moyen d'être humain. Je suis point.

Le point se baladait parmi la forêt symbolique de Baudelaire, sans faire attention, il est glissé et tombe du livre. Il a traversé la rue... Quelle horreur! Il aurait pu être écrasé. Encore, il court ici, par là, dans le sable, dans l'aquarium, il a peur d'être mangé par une tortue, il fait des coalitions dans la ligne et des tables rondes coopératives. Il est toujours cherché, on croirait qu'il a été enlevé par une bande de guérilleros, mais il s'a perdu dans l'île.

<sup>2</sup> Textes pris de [www.oei.org.co/palobra/sld004.htm](http://www.oei.org.co/palobra/sld004.htm)

[www.banrep.org/museo/esp/expo/esprits/photo/01.jpg](http://www.banrep.org/museo/esp/expo/esprits/photo/01.jpg)

et:

*Pomme poème poète!  
Je suis point.*

Il s'agit d'une proposition artistique, laquelle prend forme dans une création interactive où je scrute le passage de l'invisible au visible, de l'enfance au logos, de l'essentiel, de l'ontologie et de l'origine... Ces espaces-temps «entre», le passage éphémère, fine frontière de l'instant ou recherche de l'infra mince comme dans le travail de Duchamp mais dans le questionnement de la place qu'ont les petits riens dans le spectaculaire numérique.

***-Aux Abattoirs de Toulouse en l'année 2002 Yayoi Kusama fait une exposition ; il n'y a pas long temps que je suis en France et je découvre ses grands ballons pleins de points, je ne peux pas m'empêcher de ressentir l'art comme un grand jeu, où faire passer des enjeux... Bien sûr plusieurs dans la salle ont pensé : « elle est étrangère, elle ne sait pas se comporter devant l'œuvre sacrée ! », j'ai encore un fou rire et si c'était à refaire je jouerais à nouveau avec ses balles, boules, point.***  
***L'œuvre de Kusama se présente dans un jeu obsessionnel et presque loufoque sur de multiples traductions de son point-être.***



Le tout petit. La poussière. Les univers discrets... Ici, le point est une abstraction maximale dans la tyrannie de mes souvenirs, d'un aleph fictionnel minimal qui est amené à la présence.

Présence : enfant ; pré-séance : moi ; prête bien sûr pour ta caresse !...  
sensée sans prairie, je te préfère toujours près de moi Point



Heaven and earth.  
Installation video, 1992 de  
Bill Viola  
Photographie du texte de  
Florence Meredieu Art et  
nouvelles technologies, Art  
Vidéo, Art numérique,  
Larousse, S.i, 2003 p. 92.

Cependant, le tout petit est aussi une recherche sur la tendresse et la fragilité, sur le moment dans lequel nous partageons l'univers de l'autre à partir de son individualité, sa solidarité.

C'est ainsi que la théâtralisation accompagne la mise en évidence du point comme un élément abstrait et numérique qui, dans la géométrie, nous positionne dans une géographie du zéro vers l'un. Topos du Point.

Je me suis inspirée de la réflexion pour l'abstraction, un art et une manière de la pensée que ne s'éloigne pas du monde, mais qui cherche à le réfléchir comme dans une espèce de songe-fait.

- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

En conséquence, les œuvres picturales-musicales de Kandinsky, les jeux de couleurs de Klee, ou le point de vue de Miro ont toujours éveillé ma curiosité et mon admiration. Point=étoile=lune=...

Cette proposition artistique est aussi influencée par le travail du vidéo-artiste Bill Viola qui a exploré le soi, le temps et le mysticisme dans une quête de l'unité comme sujet de recherche mais aussi dans l'approfondissement de la cohérence de la relation des sons et des images. Dans l'effort pour symboliser le début et la fin de la vie, l'être humain, sa force et ses potentialités parmi ses tensions !

La création est proposée et matérialisée sous l'apparence d'un pendule-point qui fait un clin d'œil à l'aleph de José Luis Borges, un point où s'est possible voir tout l'univers à travers lui, où les images défilent pour nous révéler ses mystères, son incommensurabilité. Ici, cette oeuvre nous dévoile les images souvenirs du punctum fugace d'une Colombie toujours entre la magie et la réalité. Là-bas Borges, le grandeur de l'aleph, un mystère universel.

Dans l'œuvre Cent Ans de Solitude de Gabriel Garcia Marquez, écrivain Colombien, se dessine une ville imaginaire : Macondo. Il s'agit de sa naissance, sa fondation et son évolution circulaire dans le temps. Cette ville raconte aussi l'histoire de la « fruits company » en Colombie, de la guerre, des histoires de famille... Souvent, quand je suis en Colombie, j'ai le sentiment d'être dans cette ville fantastique et qui est proche à la frontière, prête à se débattre entre la vie et la mort, la réalité et la magie, entre l'amour et l'haïne... le réalisme magique n'est que le nom de la catégorie avec lequel certains critiques ont qualifié le genre d'écriture de Garcia Marquez ; mais pour moi, c'est la réalité de tous les jours. Une réalité capable de dépasser l'imaginaire... Des espaces-temps réalisables et possibles.

A l'égal qu'à Macondo est arrivé un groupe de gitans qui apportent un regard extérieur et des outils optiques comme le télescope, la loupe, la photographie ou la glace pour surprendre les habitants avec ces technologies magiques et modifier leurs habitudes. Dans une rencontre entre la modernité, les technologies et le folklore. C'est ainsi une histoire sur le rapport avec les technologies et même la machine de guerre.

Les nouvelles technologies ont arrivé dans mon chemin pour me rappeler l'outil. La liaison homme-machine est plus qu'une question d'ergonomie, cependant toujours si humaine ! ; si les Buendia de Macondo se sont extasié avec ses nouveaux outils dans un jeu de séduction, de peur et de naïveté par fois jusqu'à la folie... Ici s'agit aussi d'une perspective esthétique. Ce mémoire raconte à la base un rapport avec l'outil numérique. C'est la narration de la création d'une interface artistique. Une longue-vue de soin ; revue.

Gilbert Simondon dans son livre Du mode d'existence des objets techniques, fait une analyse où il pose les enjeux des idolâtries et les techno phobies des objets technologiques ; afin de recentrer le rôle de la culture dans laquelle la réalité humaine et la réalité technologique sont interdépendantes. Il propose la technique comme un médium dans la liaison homme-monde.

« Quand à la matière, elle n'est absolument pas quelconque (...). Pour que la matière doivent être choisies et préparées avec soin. Telle essence de bois, tel tronc même tout à fait singulier, convient mieux (parce qu'il est plus dur, plus droit, plus épais...) pour faire une poutre que tel autre. Le processus d'individuation, même dans les opérations techniques simples, est extrêmement complexe; il met

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

en jeu tout un système physique énergétique de forces pouvant tendre vers tel ou tel équilibre (forme stable de produit fini), mais pas vers n'importe quel équilibre. Le pré-individué n'est jamais quelconque<sup>1</sup>».

Une technologie est belle dans un regard, car les machines contiennent une image de l'humain et du monde, car création de l'humanité dans le monde... Ainsi le présent texte est la poésie d'un acte esthétique dans la rencontre avec les technologies numériques Point.

Le point regarde de travers, il a construit une verticale pour regarder au-delà de l'océan. Il pense car ça lui arrivé, que si il y a des singes qu'ont apprivoisé l'outil, que de cela il y 4000 ans et que si les questions sur l'automatisme dans l'image ont arrive avec la chambre noire et la photographie, et qu'elles datent de plus d'un siècle. M'à moi ? Qui m'a retrouvé ?

Il soupire, il se penche, il descend la verticale... il continue son réfléchissement, peut être Kandinsky, non, les grecques, non, mon origine n'est point dans la pointe du crayon que la fille laisse tomber au sol.

Il tombe. Plaffff...

Mais son origine n'est qu'anecdote !

De cette manière, le pendule numérique est pour moi la mise en évidence du point, c'est un outil optique agrandissant des images qui m'ont configuré dans une mémoire à retrouver ; un temps perdu et une identité posé entre ce que j'ai été, ce que je suis, et ce que je peux être, ce que je serais... A l'unité qui -e suis-je? Les grecs anciens considèrent que pour définir un corps humain il nous fallait 250 **monades**, la monade est une pierre pour mesurer l'espace. Je découvre mon point en construisant la carte stellaire que configure le moi.

Dans le Pendule de Foucault d'Umberto Eco, il y a aussi la question sur le mystère de la création, de l'univers, de la vérité suprême de ce que nous configurons et de ce qui nous configure. Eco aborde la question a partir de la cabala, ici, l'univers est une structure parfaite où tous les éléments se articulent pour faire sa composition. Le propre de l'univers serait donc l'unité et tout serait en convergence vers Dieu. Le romain d'Eco est dans sa forme même un art de la combinatoire, une Abufalia où le plan du monde est a décrypter, car secret mais contenu...



M.C. Escher.  
*Hand with Reflecting Sphere*; 1935 lithograph,  
image: 31.7 x 21.3 cm (12 1/2 x 8 3/8 in.)  
sheet: 42.7 x 31.7 cm (16 13/16 x 12 1/2 in.)  
Rosenwald Collection.  
All M.C. Escher works © Cordón Art-Baarn:the  
Netherlands. Used by permission. All rights  
reserved. Source: [http://www.nga.gov/cgi-  
bin/pdimage?47667+0+ggescher](http://www.nga.gov/cgi-bin/pdimage?47667+0+ggescher)  
19.06.07. 1964.8.743

L'œuvre de Maurits Cornelis Escher a séduit de nombreux mathématiciens auxquels il se défendait d'appartenir. Il dessinait des objets impossibles. Il démontre que la perspective avec des droites partant vers un point de fuite est fautive. Car les lignes sont en effet courbes, puisqu'elles se croisent d'un côté comme de l'autre de l'observateur en tendant vers l'infini.

de la culture technique, Bruxelles, De Boeck Université, L  
London et le concept d'individuation exposé dans *Du mode  
l'individu et sa genèse physico-biologique* et encore dan  
l'article : *La contribution de Gilbert Simondon à l'étude de la  
maîtrise de communication* - Université de Montréal. © 2000  
adu.htm

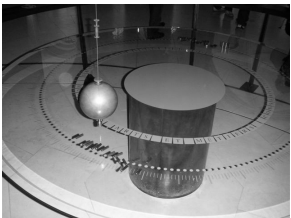




Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Ainsi le pendule point est une sculpture d'autoscopie<sup>2</sup>, un reflet pour se voir, se auto décrypter et pour se récréer dans un jeu éphémère et de passage par la frontière : Instants.. Dans une combinatoire de déclanchements aléatoires par l'intervention des forces physiques d'un pendule que fait sa route circulaire en relations aux harmonies et aux coordonnées -point exact de notre position sur la terre et dans l'univers- et les choix des spectateurs pas toujours maîtrisables. Cette œuvre me permet de repasser le cahier de géographie personnel dans la discrétisation.

Ce mémoire est constitué par trois parties, un portrait littéraire, un portrait fonctionnel et un portrait de prolongements du projet ainsi que le rapport de stage.... Le portrait littéraire permet de faire le compte rendu du labyrinthe théorique, des concepts qui ont été visités et les positionnements choisis ; le portrait fonctionnel trace la réalisation technique de l'interface artistique interactive et des choix concrets ; le portrait des prolongements montre l'ampleur de l'œuvre, ses déclinaisons et suites dans la création et le rapport de stage permet de comprendre les réflexions professionnels dans un monde où le filtre économique est privilégie pour définir les rapports humains.



Pendule de Foucault  
Musée des arts et métiers  
Photographie

#### Avant portrait d'un pendule

### Petites histoires sur la fragilité : Description des images et sons

Pour mesurer, contrôler et comprendre le temps, l'espace, les rythmes, l'univers, nous-mêmes et tout autres sorte des dimensions, nous avons créés des outils plus ou moins performants, plus ou moins utiles ...

La géométrie veut dire mesurer la terre. Anaximandre nous a fait penser à l'apeiron de l'infinité simple à l'unité . Et thales à découvert la taille de l'efige par son gnomon. Les anciens Grecs nous ont légué les algorithmes...

Va et vient. Nous voyons sur le sable le mouvement qui est décrit. Nous observons les ombres du temps qui tracent le parcours. Nous contemplos les forces qui aident à définir notre histoire pour les apprivoiser, les transformer...

Et nous traçons des calculs, des figures géométriques, des points et des lignes, des numéros, des musiques... Nous nous traçons un chemin.

Le pendule reserre ainsi le point et la ligne pour se projeter sur un plan. Pour faire une abstraction de la transition. Pour nous

<sup>2</sup> Pierre Chaduc, Marc Chauvin. *L'image de soi par la vidéo, Pratique de l'Autoscopie*. ÉDITIONS. 1995. p.

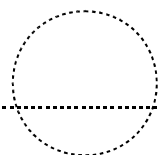
---

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

rendre visible ce que nous oublions de voir : que la terre tourne, que le temps passe, que le chemin se trase, que nous nous transformons...

C'est un outil esthétique du regard des forces du cosmos. Un espace de rencontre qui se complete dans sa globalité de la projection de l'image imaginée.

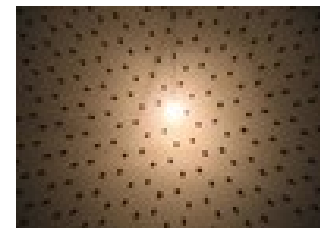
Comment faire visible la frontière de l'aller/retour ? Comment amener à la présence la fragilité de nos perceptions, souvenir et rêves ? Comment partager la confrontation des contraires pour cultiver l'équilibre dans la difference ? Comment faire le portrait de ce point *punctum* ? ... Comment allier ce que nous avons séparé ? Comment assurer la continuité dans la discontinuité ?



Les films nous racontent des petites histoires sur la fragilité. Une fragilité que bascule entre deux éléments proches et éloignés, l'espace éphémère des entres : entre la vie et la morte, entre le fou rire et une larme, entre l'arrivée de la vague et son départ, entre le visible et l'invisible, entre l'ouverture et le fluide d'un monde à l'envers...

Une fragilité que dit sur les petites choses, une sphère parlante que parle sur les riens de la vie quotidienne. Une fragilité qui a été fouillée dans les souvenirs de l'enfance pour nous inviter au jeu de la rencontre des contraires et des complémentaires...

**Fragilités** était le thème du Festival Printemps de septembre 2002 à Toulouse, certainement un sujet approprié depuis l'accident de l'AZDF à Toulouse après des attentats de Septembre 2001 aux Etats Unis...



Installation, Exposition  
Dialogue CRAC SETE 2005  
de  
Vincent Beaurin/ Eric Fabre  
Photographes  
Jean-Pierre Goudeaut,  
Patrick Gries et Laurent  
Lecas  
Du Site Web  
<http://www.vincentbeaurin.com>

*« Selon le dictionnaire, est " fragile " tout ce qui se met en morceaux, se brise facilement. Effectivement, les propositions de ces artistes obligent, souvent, le spectateur à désarticuler les gestes quotidiens, à réduire en miettes les codes de l'expérience urbaine, de la mémoire historique ou du contrôle social, à désintégrer les conventionnalismes du regard, à égrener notre relation à l'autre, ou enfin, à nous confronter avec nous-même et nos propres fragilités".*

*Texte de communication sur la Fragilité, Printemps de  
Septembre à Toulouse 2002*

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/culture/printempsdesseptembre.htm>

**Fragilisme** c'était aussi le nom de l'exposition de la fondation Cartier de 2002 dans laquelle ont participé les artistes Vincent Beaurin<sup>3</sup>, Alessandro Mendini et Fabrice Domerq.

Un effort pour dire sur notre petitesse. Sur l'intimité. Beaurin dit dans son texte *Science infuse* « l'intimité se révèle à l'intimité. L'art est le lieu de cette révélation et Les œuvres sont ses enseignes ».

Ainsi pour dire sur la fragilité, je veux travailler les images à partir de la théorie du montage cinématographique de Serguei Eisenstein selon laquelle il nous faudrait trois éléments comme minimum pour constituer une narration. De la même manière, les histoires d'une ligne de l'écrivain Augusto Monterroso s'approchent du haïku, une forme de poèmes japonais qui nous racontent l'éternel d'un instant. Dans l'instant se cache la fragilité du moment présent où je suis point.



## UN PORTRAIT LITÉRAIRE...

### .LE TRYPTIQUE PSEUDOTHEORIQUEANALYTIQUE...

---

#### INTRODUCTION DES TROIS PORTRAITS SUIVANTS ...

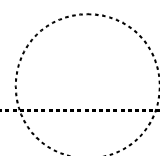
L'art numérique essaie de répondre aux enjeux des être humaines pour représenter et extérioriser le soi, sa vision du monde et d'autres dans une rencontre participative dans une variation constante de soi- de l'autre et du monde. Dans un media avec des caractéristiques discrètes et holistiques.

Dans cette partie, je vais essayer de réaliser un discours analytique sur la création dans un portrait littéraire -jeu de mise en mots- qui sera développé dès l'ourdi de triades ou un point de vue -interprétation- sur le pendule numérique :

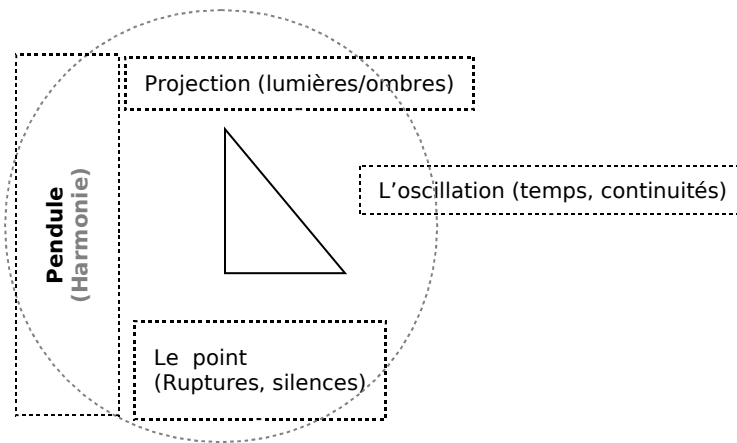
La première triade est un Portrait de la cohérence, dans cette sous partie je fait une présentation des concepts liés à l'image même du pendule et qui est construit à partir de trois éléments constitutifs comme le sont la projection, le point et l'oscillation. Aussi c'est un portrait de la cohérence car il permet un approche à l'attachement et à l'équilibre des différentes écologies dès une perspective conceptuel et plus précisément à l'égard des notions de continuité et discontinuité temporelles.

---

<sup>3</sup>Vincent Beaurin. *Science infuse*. Sur le site internet ; <http://www.vincentbeaurin.com/zero.htm>



- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

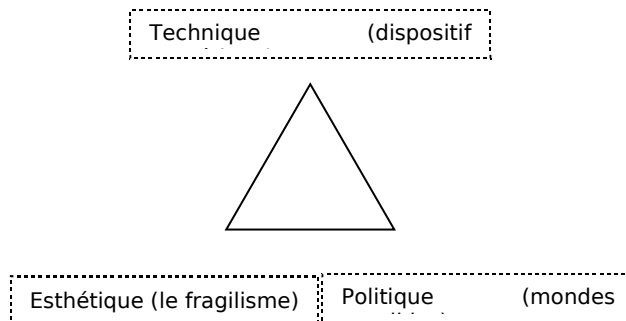


Le second Portrait est plus subjectiviste: ici je réfléchirais sur la narration comme une construction narrative sur la potentialité<sup>3</sup>:

*Projection<sup>n</sup>+Abstraction<sup>n</sup>= ArtNumérique / le Moi*

Ainsi dans cette perspective les degrés de projection et d'abstraction sont des éléments en rapport à la narration où l'art numérique et le moi créateur, eux, se rencontrent pour dire d'une manière particulière, mais qui est emporté dans une réflexions sur le haïku, le montage selon Eisenstein, et la forêt de signes dans un outil numérique. La question qui me pose ici, c'est comment raconter l'instant dans une création multimédia et des nouvelles technologies?

Et dans la troisième unité théorique, j'esquisse le portrait de l'aleph fragile, je reprend le trinôme de Régis Debray pour une analyse médiologique, de manière à faire une analyse sur :



2  
1  
.  
1  
0  
7

Régis Debray, dans son ouvrage Histoire du Regard en Occident, dit que pour arriver à une compréhension médiologique est nécessaire de le faire à l'égard de ses trois perspectives : technique, esthétique et politique. Ce que nous permet de nous approcher le plus possible à des messages médiatiques et à innover dans ce qu'il a appelé la médiologie.

Cette troisième partie permet de réfléchir l'œuvre théoriquement, plus concrètement dans les concepts et choix de l'installation et de la performance à l'égard du mouvement artistique « le fragilisme » et sur les œuvres ouvertes comme une perspective politique où les mondes possibles ont le droit d'y être, l'immaîtrisable ou le chaos et les zones d'ombre apprivoisées dans la petitesse pour un espace imaginaire à la taille point.

.  
0  
6  
2  
1  
.  
5  
6  
.  
3  
2

•Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

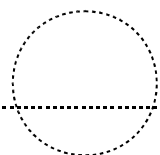
Ces trois trilogies peuvent permettre de révéler des choix dans l'effort créatif pour représenter ainsi l'origine, l'essentiel et finalement une idéalité dans la rationalité vers une compréhension holistique d'une œuvre ouverte qui cherche l'utopie de l'œuvre total spontanée, humble et sincère.

Pour reprendre, la poïétique est une méthode d'investigation qui permet de faire abstraction des processus de création à travers le langage. C'est aussi une philosophie scientifique de la création, elle met au point et sur l'objectif une œuvre d'art. Elle est un discours sur l'instant d'émergence de la création.

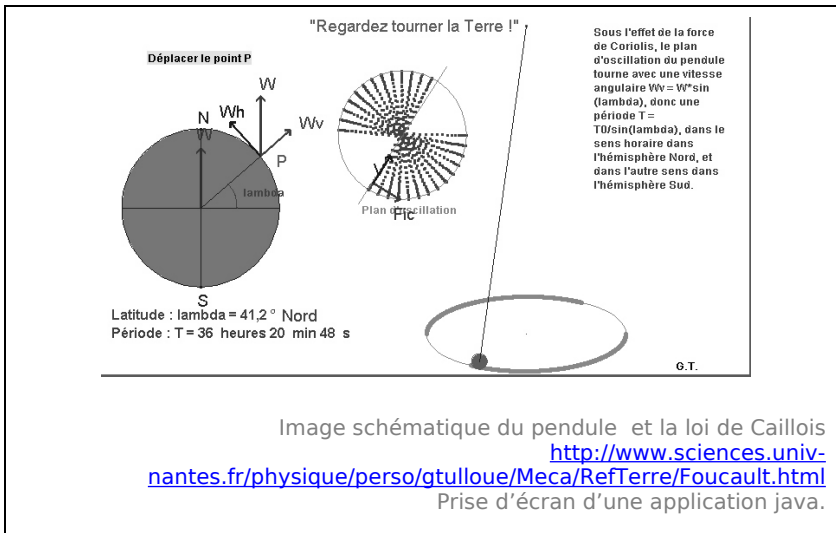
Comme le processus de création et cette œuvre en particulière ne sont pas des objets finis, elle sera incomplète ou partiel, elle donne les pistes de l'émergence de la création et elle laisse entrevoir une ambition dialectique (thèses, antithèses et synthèses) toujours dans un entrecroisement de trois perspectives et des points de fuite.

***L'œuvre d'art totale de Wagner est ma propre vie, l'œuvre ouverte d'Eco reconnaît l'autre dans sa possibilité du regard, être artiste est un partis pris des choses, pour et par la chose, dans la chose. Être artiste multimédia c'est participer à l'heureuse rencontre d'une multiplicité des petites choses dans la concrétisation des nombres 01***

...



## PORTRAIT -IN- COHÉRENCE



Si bien je suis déjà avancé un point de vue sur le pendule comme outil de la mesure du temps, de l'espace et du moi. En tant qu'un élément entre la géométrie et la physique qui a été crée pour comprendre et analyser des périodes, des rythmes et la rotation de la terre et de l'univers. Je essaierais de développer avec un peut plus de précision cette œuvre abstraite.

Dans un premier lieu je vous expose de généralités sur le pendule et l'harmonie passant par la philosophie chinoise et la musique..., pour en suite traiter de décortiquer trois éléments du pendule numérique : point, projection, oscillation à fin de voir si c'est possible de comprendre une première cohérence créative.

Etymologiquement le Pendule<sup>1</sup> en 1646, Mersenne (*funependule*), le définit comme un corps mobile oscillant, 1658, Huygens (*pendule*), n. m. 1664, *compte des bât, du roi*, n. F. horloge, lat. scient. *Funependulus*, « suspendu au fil, du latin, *funis*, corde, et de *pendulus*, « qui est suspendu », de pendre / pénétrer 1963.

**Un pendule**, selon le dictionnaire Larousse<sup>2</sup>, vient du mot latin *pendulus*, qui veut dire suspendu. C'est donc un corps soumis à l'action de la pesanteur, et suspendu à un point fixe : *les petites oscillations d'un pendule sont isochrones ou de durée égale.*

Au long de la histoire de l'humanité, nous avons traité de comprendre les phénomènes périodiques terrestres et du temps. Ainsi nous avons regarde la terre et ses changements, nous avons établie de calendriers à partir des mouvements solaires, lunaires, des étoiles... nous avons regarde les ombres sur le sable et avec le gnomon nous avons pu diviser la journée en 12 heures. Nous avons apprivoise le sable dans un sablier, jusqu'au premier horloges mécaniques construits au XIV<sup>ème</sup> siècle.



<sup>1</sup> Dubois Jean, Mitterrand Henri, Dauzat Albert. *Dictionnaire Etymologique et historique du français*. Larousse-Bordas, 2005 pour la présente édition. P. 735.

<sup>2</sup> Idem note 12.

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Selon le dictionnaire Wikipedia<sup>3</sup> : «Ces premières horloges consistent schématiquement en un poids moteur qui entraîne un train d'engrenages qui fait tourner la ou les aiguilles. Le tout ne constitue une horloge que si l'on sait réguler la chute du poids. C'est l'apparition de l'échappement, qui va transformer ce simple assemblage d'engrenages en véritable horloge. L'échappement permet alternativement de libérer puis de bloquer la chute du poids, grâce un mécanisme oscillant. ».

Cependant le pendule n'a pas permis uniquement de retrouver une manière de mesurer le temps...

Les investigations faites par le physicien français Jean Bernard Léon Foucault ont permis de créer une expérience dans laquelle est possible de démontrer la rotation de la terre. Dans sa recherche, il met en relation le référentiel galiléen qui permet d'analyser l'immobilité ou la translation rectiligne, il est appelé parfois référentiel inertiel et la force de Coriolis qui correspond à une force d'inertie perpendiculaire à la direction du mouvement.

Cette expérience faite au Panthéon à Paris et qu'on peut revivre encore dans un prototype au musée des arts et métiers consistait dans un pendule qui dessinait sur le sable le passage du temps et le mouvement de la terre de par son décalage.

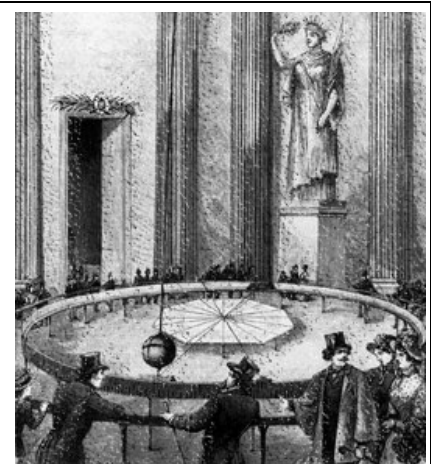
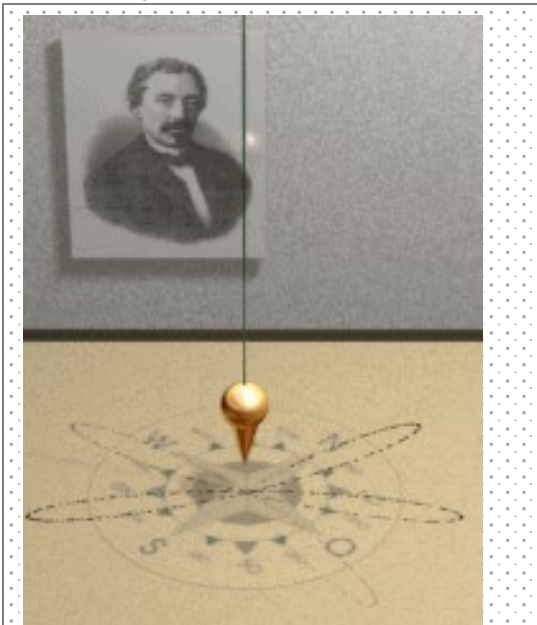


Illustration pendule de Foucault  
<http://www.sciences.univ-nantes.fr/physique/perso/gtulloue/Meca/RefTerre/Foucault.html> 12-01-06



Animation of a Foucault pendulum. Source: own work. Date: 2006/08/12. Auteur: DémonDeLuxé (Dominique Toussaint). Permission: GFDL. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendule\\_de\\_Foucault](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendule_de_Foucault)

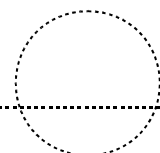
Ainsi avec le pendule s'est reposé la question de la nature des repères et des références. Dans l'actualité nous savons que le plan des oscillations du pendule n'est pas nécessairement isochrone, et que le référentiel inertiel, la force de Coriolis ne sont pas les uniques référents qui participent à la dérivation du mouvement.

Les oscillations se déplacent aussi par rapport aux étoiles, au soleil, aux galaxies, entre autres. Dans ce cas quel référent nous irons à privilégier si c'est l'univers entier qui participe!

L'écrivain et chercheur en sémiologie, Umberto Eco s'a inspiré du Pendule de Foucault pour la réalisation de son

<sup>3</sup> Wikipedia, tous les textes sont disponibles sous les termes de la [licence de documentation libre GNU \(GFDL\)](#).

Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), association de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des Etats-Unis. Lien [http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendule\\_de\\_Foucault](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pendule_de_Foucault). Page d'accueil, Date du le 17 mars 2007.

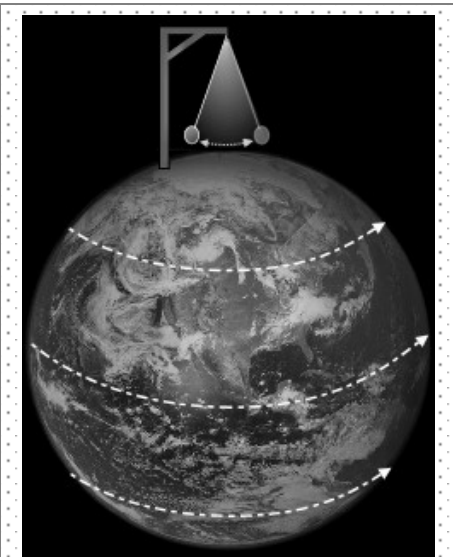




• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

deuxième roman. Le lecteur est invité à la découverte de symboles énigmatiques ou prophétiques à fin de décrypter le « *plan mondial* » organisé pour diriger le monde dans une rencontre analytique fantastique entre le mysticisme -cabale, gnostiques ; templières....-et les technologies -les numéros, le pendule, l'ordinateur....-

Anticipant les problématiques récentes de certains courants de la philosophie moderne du langage, les kabbalistes s'accordèrent, malgré la diversité de leurs approches, pour voir dans le langage la clé de la compréhension du monde : les uns



Description: Foucault pendulum at North Pole.  
Modified so axis of Earth goes directly through center of pendulum's swing.  
Source:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Foucault\\_pendulum\\_at\\_north\\_pole\\_accurate.PNG](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Foucault_pendulum_at_north_pole_accurate.PNG)  
Date: 7 December 2005  
Auteur: en:User:Kralija Permission See below.

attribuaient l'importance épistémologique du langage au fait que le monde avait été créé au moyen d'un langage divin tout-puissant. D'autres s'intéressaient davantage aux aspects épistémologiques du langage sans pour autant en nier les vertus théurgiques ou magiques. Bref, d'une manière ou d'une autre, beaucoup de maîtres de la Kabbale ou du hassidisme admirent un certain type d' " immanence linguistique " consistant à penser que la présence de Dieu dans le monde était médiatisée par le truchement d'une langue cosmologique<sup>4</sup>.

Ainsi le pendule numérique privilégie un point de vue, dans cette interface tout à l'air de correspondre à un langage crypté... : Le nombre. La discrétisation. Le concret. Le point. Les contenus du point. Le beep. Le bit. Le fragment. Le grain. La fragilité. Les instants...

D'autre part, la physique et la science fiction se tendent la main pour essayer de nous raconter sur le monde. Toujours l'une rattrape l'autre dans la recherche des possibles.

Rien d'étonnant, quand il s'agit de comprendre les rapports entre plusieurs éléments et ses harmonies. Aliénation des écologies ou encore rhizome dans les termes de Deleuze. Chaque culture crée des théories, des religions, des philosophies... dans un effort de comprendre le monde et de l'imaginer, de l'aborder et de le rapprocher.

Certains considèrent comme possible l'emploi du pendule dans la recherche des sources d'eau, des champs électriques et magnétiques nocifs, la circulation des énergies dans un espace, entre autres. Comme par exemple le *feing shui*. Dans la philosophie chinoise la recherche de la sagesse se fonde principalement sur l'approche à l'harmonie. Cette harmonie peut être trouvée à partir de plusieurs moyens, une manière est la rencontre des paradoxes et en faisant le vide.

Ainsi les taoïstes se sont moqués de la pensée confucianiste laquelle ils ont trouvé trop rigide. Pour



Description: Symbole du Ying et du Yang. Image 3D pour la Web.  
Source: [http://www.shiatsu-zenitude.com/images/ying\\_yang.gif](http://www.shiatsu-zenitude.com/images/ying_yang.gif)  
Date: 2:07:07

<sup>4</sup> Moshe IDEL, «Langue et Kabbale [Présentation]. Le langage mystique : de la Cosmogonie à l'épistémologie.», *Revue de l'histoire des religions*, 4/1996, *Langue et Kabbale*, [En ligne], mis en ligne le 17 juillet 2006. URL : <http://rhr.revues.org/document5198.html>. Consulté le 20 mars 2007.

eux, la faiblesse est plus forte que la force et la stupidité marque l'intelligence suprême. Donc, pendant que dans la mythologie chinoise, les héros sont des hommes qui ont créé des grandes inventions, dans le taoïsme ses héros auront honte de s'en servir des inventions marquées par l'efficacité. Néanmoins pendant que l'une fait appel à l'harmonie avec la nature, le confucianisme développe un réseau de valeurs qui ont le but de l'harmonie des relations humaines. La complémentarité du yin et du yang.

D'autre part, le mot harmonie renvoie aussi aux simultanités sonores dans la musique. Pour Pythagore les rapports harmoniques sont des rapports de fréquences; cette conception sera maintenue jusqu'à la Renaissance où la musique est définie comme consonante.

L'harmonie fait relation à la notion d'accord, un accord est une combinaison simultanée d'au moins trois notes. Les accords à cinq notes ne sont pas pris en considération par l'harmonie classique. Le physicien Helmholtz (1821-1894)<sup>5</sup> déduit que l'harmonie est une partie importante du substrat musical. Selon lui chaque son contient sa propre harmonie. Dans les recherches modernes de la musique, l'harmonie classique perd sa place et des nouvelles directions se pressentent pour une musique aléatoire, une musique concrète, diatonique.

Une des ambitions dans cette œuvre est qu'il s'agit d'un appel à l'aliénation des harmonies. Le point, l'oscillation et la projection sont des parties qui en mouvement ouvrent la possibilité d'une création dans la rencontre continuité - discontinuité. Où on peut considérer la recherche de l'harmonie comme une recherche de continuité, de l'élément englobant et de l'idéal ; et où des points intermédiaires peuvent être dévoilés par l'ombre, les silences, points discrets et discontinus.... Quand la continuité ne s'opère pas la discontinuité se rend présente, visible.

Pour Bachelard dans l'intuition de l'instant, « l'esprit, dans son œuvre de connaissance, se présente comme une file d'instant nettement séparés. C'est en écrivant l'histoire qu'artificiellement, comme tout historien, le psychologue y met le lien de la durée »<sup>6</sup>.

Ainsi il comprend l'unité de la durée comme une idéalité mathématique et de la philosophie bergsonienne dans laquelle la durée est assimilée artificiellement par l'imagination à une droite faite des points sans dimension, les instants...

Dans cette perspective, l'évolution créatrice est une résultante logique. Néanmoins Bachelard va à pousser la réflexion, dans la dialectique, en proposant que la vie des actes ne soit pas achevée et où à l'origine de chaque tentative il y a des accidents créateurs qui solidarisés plus ou moins étroitement conforment la durée.

Dans une œuvre multimédia, en tant que rencontre de plusieurs médias, cette question revient inlassablement, l'œuvre totale de Wagner, le montage

<sup>5</sup> Dernière modification de cette page le 11 mars 2007 à 16:46. [Copyright](#) : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la [licence de documentation libre GNU](#) (GFDL). Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), association de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis. Lien URL : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Hermann\\_Ludwig\\_von\\_Helmholtz](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hermann_Ludwig_von_Helmholtz) date du 17 mars 2007.

<sup>6</sup> Gaston Bachelard, « *l'intuition de l'instant* », Ed. Gonthier. Publié sous la direction de Jean-Louis Ferré

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

cinématographique à partir de Sergei Eisenstein jusqu'à les réflexions de Deleuze mais en passant pour tous les réalisateurs et monteurs, le théâtre de Bertold Brecht ... Pour moi, l'œuvre multimédia va de la petite cuillère avec le sucre jusqu'à les installations performances interactives où les rencontres hommes/femmes -machines sont médiatisées par un ordinateur dans le monde. Une articulation des solitudes.

Dans le peintre de la vie moderne de Baudelaire, il exprime « La modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable »<sup>7</sup>, ainsi, ils sont les éléments fuyants, produits par les mouvements du temps, ce qu'assure une valeur esthétique.

## Première discontinuité :

**La discontinuité** est le point, un choc, la rupture... passant. Passager, instant furtif, modernité fragmentée... Le point est la fenêtre des mondes possibles, ceux qu'ont se cache dans la continuité, la lutte pour un avenir qui transporte le passé, souvenir qui porte le venir de nos idéales. Illusion. Rêve. Ainsi la continuité est assurée par le relate que chaque spectateur se fait de l'œuvre. De ce qui s'en souvient, de ce qu'il a cru comprendre.

**Discontinuité** : Las fantasmagories sont toutes à notre porte, nous les invitons à prendre le café et tu tournas la tête pour te dire que toute hospitalité est une grande action. Paradoxes. Mensonge sur le message. Je mens quand je dis dans la vérité que je mens. Dadaïstes irréductibles dans une lutte poétique -politique.

**Discontinuité** : Appel à l'instant oublié, mise en mémoire d'un regard, Point catastrophe qui dévoile les rêveries et nous annonce ce qu'ont ne regarde pas en face. Tension... click des doigts ! Le diable dans la ville, la femme mise à nue, miroir, aquarium, nuage vêtue en rose et déguisée en barba papa, lune point.

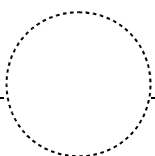
**Le numérique est le media du nombre !** Corps finis projetés à l'infini du mystère pseudo- quantique. Le point est la contrainte topologique qui organise nous conflits dans une stabilité éphémère où nous faisons l'effort pour apprivoiser la joie ou l'orgasme de se sentir exister. Croyance dans laquelle nous sommes. Point.

## Point pour le point

## Quelle catastrophe ! Oscillation I ;

René Thom dit « Une ontologie intelligible est caractérisée par un espace où habitent tous les êtres considérés : l'espace substrat. On se le représentera comme un espace euclidien (ou une variété différentiable -Une ligne est une continuité des points et le point c'est un indéfinissable !-) de dimension arbitraire. On notera que

<sup>7</sup> Charles Baudelaire, "Le peintre de la vie moderne", in *Critique d'art*, Paris, Armand Colin, "Bibliothèque de Cluny", 1965, vol. 2, p. 452.



•Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

*cette présentation des ontologies intelligibles peut être faite à un niveau préverbal »<sup>8</sup>.*

Oscillation hétérotopique de le moi dans le mouvement du temps. Les innommables peuvent être des démons ou de dieux. Point, hétérotopie privilégié, dans l'œuvre de création qui se contient.

Dans la philosophie Tibétaine la théorie de la vacuité par le penseur Nâgârjuna <sup>9</sup>« pour qui La vacuité tient tout se tient, mais rien ne se tient pour qui elle ne tient pas ». L'image abstraite maxime de l'origine est ici le point. Point d'avant le temps...

### **Je suis avant le verbe Point**

Nous sommes la naissance d'une fluctuation des erreurs. Réalité naïve où puiser le sens primaire. Point plus d'une observation dans un appareil qui repose sur une simulation parfaite dans les lois optiques : l'œil. Attente où nous expliquer. Reconstructions ou renaissance dans le discours, dans la connaissance.

« [...] La stabilité d'une forme, ainsi que d'un tourbillon dans le flot héraclitéen de l'écoulement universel, repose en définitive sur une structure de caractère algébrique-géométrique [...], dotée de la propriété de stabilité structurelle vis-à-vis des perturbations incessantes qui l'affectent. C'est cette entité algébrique-topologique que nous proposons d'appeler- en souvenir d'Héraclite - le logos de la forme ».<sup>10</sup>

Nous nous explicitons dans une forme, Le pendule est, ici, une structure stable affecte par des points catastrophiques qui redonnent un nouveau sens et qui permettent la remise en question de la structure. Si bien nous pourrions expliquer le pendule dès une perspective algébrique-géométrique-physique-numérique précise, il est en constant une rencontre avec des points-images qui rappellent les tensions de ce qui a été vu -c'est la projection des choses et pas la chose elle-même comme le mythe de la caverne de Platon-; de ce qui sera vu et de ce qui est vu.

Cette structure est toujours dans la tension de ce qu'est et de ce que n'est pas. Je ne suis Point.

### **Je date d'avant la réalité Fernando Pessoa Point**

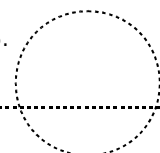
## **Deuxième discontinuité :**

Attention quelqu'un vient de se pendre! Un pendu est aussi un mort, un commencement et une fin temporelle, une transformation.

<sup>8</sup> ES : *Esquisse d'une Sémiophysique*, InterEditions, 1991, p. 30. A voir sur Internet : Pages de René Thom <http://assoc.orange.fr/marxiens/philopretapen/thom.htm>

<sup>9</sup> Musées Nationaux, *Dieux et démons de l'Himâlaya : Art du Bouddhisme lamaïque*. Catalogue de l'exposition organisée par la Réunion des musées nationaux et la Haus der Kunst de Munich

<sup>10</sup> Idem, René Thom, MM : *Modèles mathématiques de la morphogenèse*, Bourgois,10/18,1974. p. 205.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

*Les singularités apparaissent lorsque l'on soumet en quelque sorte l'espace à une contrainte. La manche de ma veste, si je la comprime, je fais apparaître des plis. C'est une situation générale. Cela ne relève pas de la mécanique des matériaux. J'énonce en réalité un théorème abstrait : lorsqu'un espace est soumis à une contrainte, c'est-à-dire lorsqu'on le projette sur quelque chose de plus petit que sa propre dimension, il accepte la contrainte, sauf en un certain nombre de points où il concentre, si l'on peut dire, toute son individualité première. Et c'est dans la présence de ces singularités que se fait la résistance. Le concept de singularité, c'est le moyen de subsumer en un point toute une structure globale.<sup>11</sup>*

Cette structure est la révélation interne du point. Je suis Point et je ne suis pas Point. Le pendule numérique permet la participation de la confiance du moi, de mes souvenirs et rêves, de les tensions qui me hantent, de mes points de vue qui sur un instant se dévoilent, projection emboîtée, logos de ma forme, corps abstrait de mon moi innommable et intelligible uniquement dans la préverbe des points phrases images métaphores de mon « Je » en transport dans la métaphore, mon « Je » qui traverse les grandes eaux, mon « Je » hermétique. Herméneutique à réinventer.

Pour rester toujours dans les chinoiseries, curiosités ethnographiques pour nous les occidentaux, le mandala (dkyil-Khor): on appelle ainsi un diagramme où, autour d'une divinité, d'un livre, d'une syllabe entre autres s'ordonnent des enceintes concentriques, circulaires ou carrés, occupées par des personnages ou des symboles ; le mandala qui figure assez bien la projection d'un plan d'un édifice sacré, est généralement entouré d'un triple cercle ; pétales de lotus, vajra, flammes multicolores ; si le Souverain du mandala (la divinité centrale) est farouche, on ajoute un quatrième cercle extérieur, celui des huit charniers ou lieux de crémation. Le personnage ou élément central faisant face à l'est, direction noble, le sud est à sa droite, le nord à sa gauche, l'ouest derrière. Sur les peintures, l'est est le zénith sont en bas, l'ouest est le nadir en haut.<sup>12</sup> La mandala est point.

## • Le point (ruptures et silences).

Etymologiquement Point<sup>13</sup> vient du mot latin *punctum*. 1050 ; *Sponsus*, qdv. De négation, avec *ne* ; 1155, Wace, endroit déterminé ; XII<sup>e</sup>S., *Moniage Guillaume*, état, situation d'une affaire ; XIII<sup>e</sup>S., « piqûre » ; 1573, DU Puys, « douleur piquante, lancinante » ; XIII<sup>e</sup>S., « marque sur un dé », unité de jeu ; 1529, Jal, mar. ; 1530, Palsgrave, couture, 1550 ; Meigret, signe de ponctuation ; à *point*, 1273, Adenet ; *au point de*, 1220, *Aueste de Saint-Graal* ; *point d'appui*, 1691, Ozanam ; *point de vue*, 1651, Brunot ; *point noir*, 1836, Stendhal, comédon ; *mettre au point*, 1869, L ; *mal en point*, XV<sup>e</sup>S., *faire le point*, 1811, Chateaubriand, mar, 1935, *Acad.*, Fig. ; Lat. *Punctus*, piqûre, et par ext. Point géom., part. passé substantivé de *pungere*. (Poindre). Pointer. Pointage 1628, action de marquer la présence. Pointeur, contrapuntique, contrapuntiste, contre point (...)

On parle aussi du point en couture. En grammaire. A l'école pour qualifier un élève. Aux jeux. Dans la position d'un navire sur la carte. Pour dire un lieu de l'espace sans aucune étendue. Pour augmenter de moitié la durée d'un silence.

<sup>11</sup> Ibid, René Thom, PPE : *Prédire n'est pas expliquer*, Flammarion, Champs, 1993. 23

<sup>12</sup> Musées Nationaux, *Dieux et démons de l'Himalaya : Art du Bouddhisme lamaïque*. Catalogue de l'exposition organisée par la Réunion des musées nationaux et la Haus der Kunst de Munich. P. 44.

<sup>13</sup> Du Bois Jean, Mitterrand Henri, Dauzat Albert. *Dictionnaire Etymologique et historique du français*. Larousse-Bordas, 2005 pour la présente édition. P. 775.

Pour remarques un degré ou une période. Un angle de vision. Quand deux lignes se croisent...

Selon, Léon Batista Alberti dans son traité *« De Pictura »* La perception visuelle est élaborée à partir du plus petit élément identifiable, le point, puis le contour, la ligne et la surface. A la fin du premier livre on retrouve la phrase *Il faut maintenant apprendre au peintre comment traduire ce que son esprit aura conçu.*<sup>14</sup>

Ce qu'il appelle *l'istoria*, le récit d'un point est généralement en lui-même. Si bien le point paraît un objet simple, c'est dans sa simplicité que réside sa complexité. Le point contient l'innommable. Beckett se définit sans se définir dans son livre *l'innommable* comme rond, solide et rond. Peut-être invisible mais fait de mots. La métaphore est évidente *poussière de verbe*. Dans un verbe muet, indéterminé. Le point est flottant en soit même.

Dès la vision aristotélique le point est un indivisible, cependant Euclide trouve que l'indivisibilité ne peut pas être une caractéristique d'une entité géométrique. Donc il définit, dans *les éléments*, le point comme les deux limites d'une ligne droite et la ligne comme une continuité des points. Ainsi la ligne est le premier mouvement, éternel et nécessaire. Dans cette perspective topologique du point, il est un outil de mesure de l'unité originelle et indéfinissable en elle-même. Un abstrait qui contient toutes les idées et aucune, toutes les naissances et toutes les réalisations...

Kandinsky dans son effort pour s'approcher à une science de l'art définie, dans son livre *« point et ligne sur plan »*, le point dès une perspective géométrique comme un être invisible, immatériel, égale à zéro. Comme symbole de l'interruption et du non-être. Ainsi que de ses propriétés assourdies et comme de secousses venant de l'intérieur.

*Comme l'explorateur qui découvre de nouveaux pays inconnus, nous faisons de découvertes dans le « quotidien », et l'entourage, d'ordinaire muet, commence à nous parler une langue de plus en plus claire.*

Ainsi le point participe de cette abstraction maximale, il nous sert de référence de la petitesse, des *« infra ordinaires »* comme parle George Perec ou les *« infra minces »* de Duchamp... des petits riens.

<sup>14</sup> Sur Alberti qui au XV<sup>e</sup> siècle, écrit son célèbre traité *« De Pictura »*, qui tente de sortir du modèle Aristotélicien, en s'appuyant sur l'essor des sciences et des techniques au XV<sup>e</sup> siècle. Leon Battista Alberti (1404-1472) *« LA BEAUTÉ AU SERVICE DE L'HISTOIRE: LA NOUVEAUTÉ DU DE PICTURA D'ALBERTI »* (1435) Publié en 1435 en latin, et l'année suivante en italien, le traité d'Alberti sur la peinture est profondément novateur; c'est le premier vrai traité sur la peinture en tant qu'art libéral sous la forme d'une théorisation systématique, et c'est également l'exposition d'un système où la beauté est subordonnée au concept central de *l'istoria*. Extrait du cours de narratologie Mr. Mambreil Xavier. [www.0m1.com/Nrt1.doc](http://www.0m1.com/Nrt1.doc) au Master Pro Création Multimédia de l'université du Miral à Toulouse. 2006. **« La perception visuelle est élaborée à partir du plus petit élément identifiable, le point, puis le contour, la ligne et la surface.** Le premier élément mathématique essentiel du traité est la pyramide visuelle, outil clé qui rend compte de la manière dont les rayons visuels sont en relation avec l'œil, et qui tranche avec la théorie qui prévalait avant le *De Pictura*, celle du cône visuel. La différence essentielle tient au fait que la section de la pyramide est un quadrilatère, comme la surface du tableau à peindre, alors que la section du cône était un cercle. La première mention de l'histoire (*istoria*) la rattache clairement à la composition, autre nouveauté du traité, critère rhétorique appliqué à la peinture, et "difficile à trouver chez les Anciens" (§19). Le premier livre s'achève sur l'affirmation, **quasi-révolutionnaire en 1435, de l'activité intellectuelle du peintre: "Il faut maintenant apprendre au peintre comment traduire ce que son esprit aura conçu".** (§24) ».

- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Dans le livre Densité+-0<sup>15</sup> de l'école nationale supérieur des beaux arts, sur l'œuvre de Jofret, ce fait une analyse des œuvres influences par ces infimes; c'est exprime ainsi « isoler l'infra mince peut aussi perdre un tour plus philosophique : on cherchera alors la *valeur séparative de deux formes embouties dans le même moule ou la possibilité de plusieurs tubes de couleur de devenir un Seurat*, une possibilité maigre dans l'absolu, qui permet à Duchamp une analogie entre l'impondérable (ce qui ne peut être pesé, prévu) et l'infra mince (ce qui ne peut être mesuré) ».

## Quel place méritent ces petits riens dans le spectaculaire numérique ?

Un point numérique réponde meilleur à 1 ou à 0 ou à  $\infty$  ou à  $\infty+1$  ?

Le plein et le vide ?

■ ■ ■

### Le point (ruptures et silences)

Un échantillonnage est une réduction exacte en temps de signal à une série de points discrets.

Numériquement cela présente deux conséquences: une correspondre à que seule l'information présente sur le point de capture est enregistré, l'autre à que tout le reste est perdu. Il s'agit d'une transformation d'un signal continu en une suite de points discrets où s'introduit une périodicité du spectre. Dans les recherches des géomètres grecs, un être humain est constitué par 250 monades. Les points discrets sont proches des monades.

Dans la théorie leibnizienne de la monade, elle est une substance simple, sans parties. Le mot monade, du latin « *monas* » qui se traduit par « Unité ». L'Un. Cependant dans les théories des ensembles un point peut être un ensemble des nombres dans une entité complexe constituée par ses infra nombres.

Le point dans le pendule numérique peut être zéro ou un. Base du binaire. Le point est ainsi une abstraction et une idéalité. Le binaire ne peut connaître l'Unité, seule l'Unité peut connaître ce qui est issue d'elle. C'est pourquoi il est ordinairement question du multiple-un. Dans le pendule le point contient le point, cette installation est un ensemble des plusieurs medias points qui contiennent à leur suite autres medias points jusqu'au langage binaire.

■ ■ ■

■ ■ ■  
0  
7

3  
1  
1  
0  
7  
2  
2  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

<sup>15</sup> Ecole nationale supérieur des beaux-arts, *Densité +-0*, Paris 3 février-11 avril 2004. Fri-art, Fribourg, 1 mars- 20 juin, P.48

■ **0** : Ainsi c'est à partir de la notion du vide que le nombre Zéro peut exister. Zéro vient de l'arabe *sifr*, et du mot indien *sūnya* (*çūnya*) qui signifie « vide », c'est un chiffre désignant la valeur nulle et une position originel. La grafie du zéro, est un cercle. Il faudra attendre le début du XX<sup>e</sup> siècle pour que zéro soit pleinement considéré comme un nombre (notamment l'égalité  $x^0=1$  pour  $x$  différent de 0 et de l'infini).

Le fait d'exprimer l'absence de quantité par un nombre n'est pas une évidence en soi. L'absence d'un objet s'exprime par la phrase « il n'y en a pas » (ou « plus »).

Les nombres sont déjà une abstraction : on ne s'intéresse pas à la qualité d'un objet, mais juste à sa quantité, la dénombrabilité (le fait que des objets soient similaires mais distincts). Avec le zéro, on va jusqu'à nier la quantité.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/1\\_%28nombre%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/1_%28nombre%29) Dernière modification de cette page le 7 juin 2007 à 17:36.

Copyright : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la licence de documentation libre GNU (GFDL).

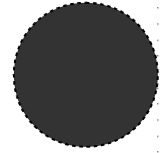
Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., association de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du

■ **1** : Hiérocles, disciple de Pythagore propose la relation avec Dieu, *c'est l'un, le nombre de nombres.*

« De l'Un ne peut procéder que le Un » écrit Leibniz. La conscience de cette vérité est ancienne. Au premier siècle avant Jésus-Christ, le grec Cornélius Agrippa énonçait : « Le nombre n'est que la répétition de l'Unité. L'unité pénètre le plus simplement tous les nombres, et étant la mesure commune de tous les nombres, leur source et leur origine, elle les contient tous étant joints uniquement, demeurant incapable de multitude, toujours la même et sans changement : c'est ce qui fait qu'étant multipliée, elle ne produit rien qu'elle-même. Un est le principe de toutes choses et toutes vont jusqu'à un, et après lui il n'y a rien (...) Un se rapporte donc à Dieu qui, étant un et innombrable, crée cependant quantité de choses et les contient dans soi. »

[http://fr.wikipedia.org/wiki/1\\_%28nombre%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/1_%28nombre%29) Dernière modification de cette page le 7 juin 2007 à 17:36.Copyright : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la licence de documentation libre GNU (GFDL).

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., association de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.





- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Si Roland Barthes parle dans la chambre claire du punctum en photographie est pour faire référence à ce qui fait d'une photo une image que nous touche, que nous ressentons proche de notre réalité, ce qui participe à faire que l'image puisse contenir un sens et non exclusivement le point de nitrate d'argent révélés dans l'action de la lumière.

Pour répondre à Kandinsky sur la question sur si le point peut constituer à lui seul l'œuvre ?

Nous propulsons notre point sur l'image. C'est ainsi un trou, avec ses singularités.



*Un pendule numérique est proposé à partir d'une sphère suspendue, de ses oscillations, et de son ombre créée par une vidéo projection.*

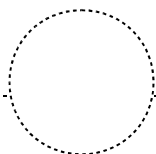
*Ainsi le pendule numérique est une abstraction où se resserrent le point et la ligne pour se projeter sur le plan.*

*Ce qui fait point :*

- *La sphère suspendue.*
- *L'ombre dessine sur le plan.*
- *Les points discrets de l'image numérique.*
- *Les punctums personnels projetés par les créateurs et les spectateurs sur l'image.*
- *Je suis point*
- *Les ruptures et silences point*

*C'est un outil esthétique du regard dans le va-et-vient des souvenirs, rêves et fictions dans des oscillations eidétiques ou projections du soi pour faire le punctum.*

3  
3  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2





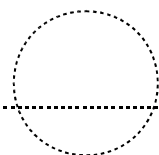
- - - **Oscillations** : c'est un mouvement répétitif d'une pièce mobile autour d'un point fixe d'équilibre.
- *Osciller, osciller, osciller, osciller...*

<sup>16</sup>1746, *Nouv. Bibliothèque germanique (oscillant)*, adj.; 1752, Trévoux (*osciller*); lat. *Oscillari*, de *oscillum*, balançoire. Oscillation 1605, Le Loyer; lat. *oscillatio*. Oscillateur 1898, *l'illustration*. Oscillatoire 1729, Vaux; lat. sc. *Oscillatorius* (Huygens). Oscillogramme 1949; Lar. Oscillographe 1876, J. O. Oscillomètre 1877, l'oscilloscope 1962, Robert.

La matière est en perpétuelle agitation ou oscillation au niveau moléculaire. Ces ondes peuvent être : d'une part matérielles, comme le son qui est une vibration des molécules composant l'air; d'autre part immatérielles, comme la lumière qui résulte de la vibration d'un champ électrique et d'un champ magnétique dans le vide.

Les oscillations contiennent une fréquence ou un période. Les fonctions circulaires ou trigonométriques permettent de faire une analyse parce qu'elles s'appliquent au déplacement d'un point dans un cercle de rayon unité. La fonction plus connue est sinus. Cependant tous les phénomènes oscillatoires ne sont pas périodiques, car des éléments comme les frottements peuvent perturber cette périodicité.

<sup>16</sup> Dubois Jean, Mitterrand Henri, Dauzat Albert. *Dictionnaire Etymologique et historique du français* Larousse-Bordas, 2005 pour la présente édition. P. 693.



- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Ainsi l'équilibre est instable et à reconquérir, les fluctuations, la respiration, ce va et vient du vivant est un prolongement des oscillations, des déformations, des récupérations.

Les notions d'espace-temps ont été des curiosités par Einstein, la théorie de la relativité parle de variation, des mesures de longueur et de durée entre un observateur et un autre, chacun d'eux étant situé dans un référentiel différent. Les mesures de temps s'expriment en unités de distance. Ainsi un période sera définie en V, le temps de l'aller/retour.

Pour Poincaré (1854-1912)<sup>17</sup>, l'espace géométrique possède les propriétés suivantes:

-° Il est continu- ° Il est infini-° Il a trois dimensions-° Il est homogène, c'est à dire que tous ses points sont identiques entre eux-° Il est isotrope, c'est à dire que toutes les droites qui passent par un même point sont identiques entre elles.

Si Poincaré envisage un "solide invariable à quatre dimensions". Duchamp s'inspire dans ces théories pour ses créations. Subséquemment le cubisme participe à la réflexion sur les points de vue dans l'espace. Descendant l'escalier participe à la réflexion sur les points de vue dans le temps.

Une oscillation est aussi, ici, le parcours entre une unité (le point) et le multiple (les projections). Un équinoxe, un état en métastabilité. Vibration.

*Un pendule numérique jeu avec les oscillations. C'est une abstraction du moment de passage, du va-et-vient, du moment présente.*

*Ce qui fait mouvement :*

- *L'envie du déplacement.*
- *La vie même respire.*
- *La rencontre des forces.*
- *Je suis en mutation et en mouvement.*



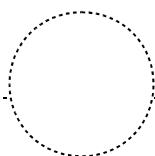
*C'est un outil esthétique du regard dans la projection zénithale d'une fiction. Un reflet sur le lac. Miroir.*

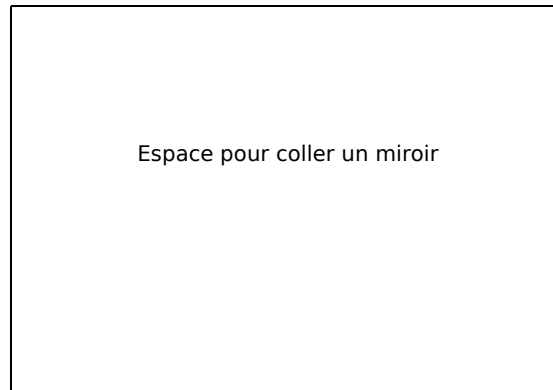


3  
5  
.  
1  
0  
7  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

<sup>17</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Henri\\_Poincar%C3%A9](http://fr.wikipedia.org/wiki/Henri_Poincar%C3%A9) Dernière modification de cette page le 12 juin 2007 à 19:46. **Copyright** : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la [licence de documentation libre GNU](#) (GFDL).

Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), association de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis.





## ||| Projections:

<sup>18</sup>1314, Mondeville ; lat. *projectio*, de *projectus*, part. passé de *projicere*, jeter en avant, de *pro-* et *jacere*, jeter, lancer ; 1897, *l'illustration*, cinéma. Projecteur 1888, Lar., éclairage, cinéma. Projecture 1596, Hulsius, archit. Projectif 1752, Trèvaux, géom. Projectioniste 1907, Lar., cinéma.

Un espace projectif est défini en mathématiques comme l'ensemble des droites vectorielles d'un espace vectoriel; on peut imaginer l'œil d'un observateur placé sur l'origine d'un espace vectoriel, et chaque élément de l'espace projectif correspond à une direction de son regard.

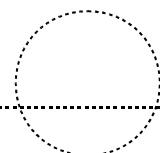
Et c'est du regard qu'il s'agit quand on parle de projection, par exemple la lanterne magique. Elle est constituée par une source lumineuse, une plaque de verre peinte et une lentille convergente. Elle fonctionne sur le principe de la camera obscura et de l'œil même.

*La camera obscura, chambre noire ou camera lucida* a permis des projections, elle forme part d'une des techniques employées par les peintres pour reproduire des images. Ainsi une lumière part d'une source, elle peut être naturelle comme le soleil ou artificielle comme une bougie... le rayon lumineux traverse la plaque de verre et la lentille pour projeter l'image inversée sur une plaque.

L'image peut parfois être fixée bien par la réalisation d'une peinture ou par d'autres méthodes photosensibles comme la photographie argentique.

Dans le cinéma, la projection en profite de la persistance rétinienne à fin de masquer les noirs entre les images. Pour avoir le sentiment de mouvement on déroule 25 images par seconde, c'est le cerveau qui interprète la succession d'images comme proches et comme une image qui change donc dans une continuité.

<sup>18</sup> Dubois Jean, Mitterrand Henri, Dauzat Albert. *Dictionnaire Etymologique et historique du français* Larousse-Bordas, 2005 pour la présente édition. P. 807.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

La projection numérique rend possible et envisageable le déploiement intensif d'un parc de dernière génération. L'image vidéo classique en définition standard est décomposée en 625 lignes entrelacées pour le système PAL; Le format haute définition le plus courant est constitué par une matrice de 1920 lignes par 1080. En 2K, elle est de 2048 et 4096 pour le 4K. Le format haute définition actuellement exploitée reste entrelacé et est couramment identifié comme 1080i (pour *interlaced*).

Ainsi une projection répond à une focalisation ou sélection du point de vue, donc d'attribuer une qualité à un objet, un regard propre. En psychanalyse, la projection est considérée comme un mécanisme de défense dans le quel nous verserons nos désirs. Une extériorisation du regard personnel ou de la voix intérieur.

On parle en narratologie du point de vue à partir duquel un récit est construit. Ainsi Genet définit la focalisation en externe (recherche de l'objectivité), interne (subjective) et zéro (omnisciente). La projection révèle la perspective : Le point et son ombre.

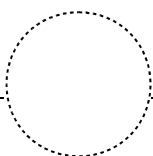
Ainsi dans une œuvre interactive les projections sont multiples, ce sont les points lumineux projetés sur une superficie, les points de vues des créateurs exprimés en images et les points de vue des participants. Ce qu'un instant posé et privilégié peut réveiller dans les récepteurs.

Chaque projection est un point d'ouverture, un trou, une ombre dans l'ombre constitue par les instants aléatoires de la réalité magique, de la machine et du passage du pendule par une coordonnée précise dans un moment précis. A chaque participant sa projection et son décryptage.

Dans le prochain chapitre j'approfondi sur la projection de soit dans les 37 abstractions qui s'emboîtent les unes aux autres dans une configuration de l'œuvre numérique comme une affirmation du soi.



1  
0  
7  
2  
2  
0  
7  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



## PORTRAIT SUBJECTIVISTE

### **Les narrations sur la base<sup>3</sup> :**

*Projection<sup>n</sup>+Abstraction<sup>n</sup>= ArtNumérique / le Moi*



Photographie Andrea Caro  
Réalisée le 25.03.07 au musée  
des arts et métiers à Paris.

Dans le portrait précédent j'ai essayé d'exposer conceptuellement les éléments propres au dispositif interactif (point, oscillation et projection) qui

conforment *Le pendule numérique !*

Dans cette partie, je pars du principe que l'art numérique peut être rapproché de l'aleph ou se retrouvent l'un et le multiple ou le fini ouvre la porte à plusieurs niveaux de l'infini à partir des réflexions du philosophe japonais Nishida Kitarô, tel un corps sans bords de manière à rattacher un instant éternel du soi dans un brève passage par le Haïku.

C'est-à-dire que je vous parle ici d'une transcendance englobante où les paradoxes se alignent pour former un corps des possibles. Une continuité qui fait use de la discontinuité pour dévenir, pour se metamorphoser, se transformer...

Cependant cette continuité narrative est assurée ne pas pour les parties discursives, sinon plus pour la rencontre des unes avec les autres, c'est dans la catastrophe du choc des images que se conforme le sens, c'est dans la tension et la entrevue éphémère que le poème apparaît dans l'aleatoire et dans un trou des possibles lectures et interpretations.

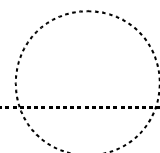
Deleuze et Guattari dans les Mille Plateaux parlent du corps sans bords comme un continuum de tous les attributs ou intensités d'une substance, ainsi que des intensités en substance.

Pour eux, l'œuf est lié à l'enfance, à l'intensité « Zéro » comme principe de production, au milieu d'intensité pure. Un devenir. Un espace de possibles, l'ensemble de mutations.

Ainsi, c'est un espace sans limites géographiques, car dans la limite et dans l'hybridations nous sommes l'abstraction de nos désirs. Peut-être, plus comme la boule de l'innomable de Becket à laquelle nous avons fait référence dans le point!

Donc , un échantillonnage des nos différentes rencontres avec le changeant. Amorphe. Innommable. Indetermine.

De même c'est la réflexion de celui qui réfléchisse que réfléchisse. Une pensée<sup>3</sup> exposée par bachelard. *Je pense que je pense que je suis. Ou encore le monde comme une représentation de la représentation de la représentation.* De manière à me regarder en train de regarder un monde que regard le regard. Je parle ici de puissances et d'intensités. De l'ourdi. D'une trame figurative que nous configure en la configurant... Mais dans l'incapacité de nous définir complètement sinon dans l'instant qui nous aide à dévoiler le tout.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Dès cette perspective/projection «le soi qui voit» ne se présente pas d'une côte distante du « soi qui est vu ». Nishida Kitarô, dans le livre le jeu de l'individuel et de l'universel, appellera cette autoscopie poïétique et poésie comme le «soi-basho» alors une sorte de soi intelligible ou connaître est être connu.

« Le soi intelligible détermine la connaissance, bien qu'il soit lui-même déterminé dans l'universel de l'intelligible. Les phénomènes de la conscience dont on a conscience dans l'universel de l'éveil à soi sont le contenu abstrait de ce soi transcendant qui se voyant lui-même reflète en lui-même son ombre <sup>1</sup>»

C'est l'identité du monde et du sujet qui en s'auto-crétant contiennent le multiple et l'un, pour participer de ce qui est crée à ce qui crée.

C'est l'affirmation du « Je » dans la création de la projection et de l'abstraction ; le Moi à travers d'une fiction focalisé, oscillante et fragile. C'est l'affirmation de l'existence.

Le numérique est un langage avec lequel nous tendons vers une universalité, comme l'a fait la musique. Cependant les appropriations de chaque langage amènent à une résonance de la voix intérieure. Une vibration de cet indéterminé et invisible. Dans ces oscillations, l'être s'exprime et s'affirme. Le choix d'un langage numérique n'est peut pas être anodin.

De la même manière que l'art assume de plus en plus une démocratisation et une libération de l'être par la parole. L'art participe dans la création des liens sociaux et d'une « Ecosophie » pour employer le terme de Guattari dans son ouvrage les trois écologies où une harmonisation de l'humain et « une sagesse de l'habiter » soi présente.

Avec l'interactivité, un lien intersubjectif se tisse comme une manière de rendre évidente, d'amener en lumière les potentialités historiques de chaque acteur. La philosophie japonaise zen parle de l'éveil du soi vers un néant absolu. Où on peut transcender tout type de détermination et de dépendance.

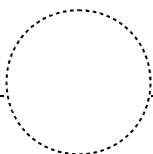
Cependant si se connaître à soi-même peut rapprocher dans la quête de la liberté, Narcisse laisse toujours la preuve d'un cas contraire. Celle de la mort car fige dans la séduction de son propre reflet.

Les indiens d'Amérique du sud ont peur des photos, car elles emprisonnent l'âme. Ou encore, l'invention du Morel le roman de l'argentin Adolfo Bioy Casares dans lequel l'image invente l'éternité dans le clonage, mais aussi elle tue.

Jean Cocteau énonce que les images feraient bien de réfléchir un peu avant de renvoyer les images. Ici, il questionne le pouvoir de « réflexion » des images. La projection des images dans cette œuvre s'est recherche sur soi et les symboles, images mentales, de nos souvenirs et expériences qui nous constituent.

C'est la parole, le discours que je fais, le récit, qui va à permettre la distance libératrice et qu'aide à l'affirmation du « Je », ne suffit plus de se voir, sans se voir en train de voir... C'est se regard<sup>3</sup> entrecroisé et conscient, capable aussi de porter l'humeur du soi, s'acceptation et un regard tendre.

<sup>1</sup> Kitarô Nishida. *Le jeu de l'individuel et de l'universel*. Jacynthe tremblay. CNRS éditions, paris ; 2000. p.75.



3  
9  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
:  
3  
2

Il s'agit bien d'une qualité du regard, d'une singularité. Bashô :

**« Paix du vieil étang.  
Une grenouille plonge.  
Bruit de l'eau. »<sup>2</sup>**

Ainsi, je veux vous parler de « l'ermitage au bananier », car un bananier était planté dans le jardin où le poète japonais Bashô partage sa pratique du Haïku, poème de l'instant et de l'éphémère. Donc on parle du style *shōfu*. Celui-ci peut se définir par quatre mots :

*sabi* : c'est la recherche de la simplicité et la conscience de l'altération que le temps inflige aux choses et aux êtres ;

*shiori* : il s'agit des suggestions qui émanent du poème sans qu'elles ne soient formellement exprimées ;

*hosomi* : l'amour des choses humbles et la découverte de leur beauté ;

*karumi* : l'humour qui allège du sérieux et de la gravité.

*« Le haïkiste semble photographe, enregistrer (André Breton, dans le Premier Manifeste du Surréalisme, n'appelait-il pas les poètes à être des « appareils enregistreurs » ?) Un simple rien, mais dont l'éclat irradierait sans trêve. Il ne conçoit pas, il découvre ».*<sup>3</sup>

Le poète cherche un point de vision dans un langage vivant. De ce fait le poète et le photographe font « un » pour faire corps avec l'image. Ils cherchent à mettre en mots le silence, l'instant, le flottant, le souffle, le point. Mots presque d'avant du langage et du temps en lui-même.

De même une autre question est esquissée. Où est le réel ? Quel regard contient la vérité ? Une résonance s'établit aux pensées de Tchouang-tseu, il s'interroge « *ai-je rêvé d'un papillon, ou suis-je le rêve d'un papillon- à moins que le papillon n'ait rêvé de moi qui rêvais de lui, ou aurais-je rêvé d'un papillon qui rêvait de moi rêvant d'un papillon ?* »<sup>4</sup>.

Qu'est-ce que ce que nous suggère l'image ? Où est son point d'ombre intuitive et d'attention ? Issa :

**« Matin de printemps-  
mon ombre aussi  
déborde de vie. »<sup>5</sup>**

Prendre la partie pour le tout, réunir de paradoxes pour parler de la totalité<sup>3</sup>. Une totalité éphémère, une totalité du multiple-un, une totalité des zéros et d'uns, une totalité tournée vers l'idéalité...

<sup>2</sup>[http://fr.wikipedia.org/wiki/Bash%C5%8D\\_Matsuo](http://fr.wikipedia.org/wiki/Bash%C5%8D_Matsuo). Dernière modification de cette page le 14 juin 2007 à 23:39. **Copyright** : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la [licence de documentation libre GNU](#) (GFDL). Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), association de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis.

<sup>3</sup> Corinne Atlan et Zéno Bianu. *Haïku : Anthologie du poème court japonais*. Trad., française et présentation Ed. Gallimard, 2002. p. 9

<sup>4</sup> Idem. *Haïku : Anthologie du poème court japonais* p. 9.

<sup>5</sup> Ibid *Haïku : Anthologie du poème court japonais* p.27.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Dans la réflexion sur la conscience du temps Saint Augustin dit en confessions que le temps n'a pas d'être puisque le passé n'est plus, l'avenir n'est pas encore et le présent est cet instant infinitésimal immédiatement retourné au néant.

Ainsi le temps n'a pas d'autre réalité que la réalité subjective que lui confère ma conscience, par ma mémoire (passé), mon attente (avenir) ou mon attention (présent). Il n'est nulle part ailleurs que dans l'esprit des hommes. Ce qui distingue le temps de l'éternité divine est que cette dernière échappe à la succession<sup>6</sup>.

Ainsi le fugitif marque le durable. Une fertilité, comme la décrit Augusto Monterroso.

### "Quand il se réveilla, le dinosaure était toujours là."<sup>7</sup>

Aujourd'hui je me sens bien, un Balzac, je suis en train de finir cette ligne.

Bachelard<sup>8</sup> définit dans la dialectique de la durée, être poète comme la possibilité de multiplier la dialectique temporelle ; c'est refuser la continuité. Où cette poésie pensée a besoin d'une parole. Où l'écho va révéler la voix profonde ; mais c'est à partir du rythme pensée qu'on organisera le rythme entendu et non pas à l'inverse.

Dans les diverses théories du montage cinématographique la question de la continuité a été abordée régulièrement. Une des références incontournables à ce sujet sont les réflexions des chercheurs et réalisateurs russes qui ont fait des propositions dans lesquelles l'image a été abordée dès notions de langage en employant des termes comme par exemple cinéma phrase, narration, entre autres...

Le mot russe *montazh* vient du mot français montage. Pour le réalisateur Sergei Eisenstein ce mot était le plus approprié, car il rappelle la notion du rassemblement d'un moteur<sup>9</sup>, il parle même de l'artiste ingénieur où le montage cinématographique est dans la réalisation des machines qui sont construites avec des fragments séparés concept qui sera repris par la version constructiviste du collage cubiste. Le montage est une manière d'organisation.

Dès cette perspective, pour Eisenstein, le film est construit dans le choc ou l'entrée en conflit des éléments où le spectateur est appelé à faire une synthèse dialectique et à reconstruire la narration ; bien dans des reflets nouveaux qui l'interrogent ou bien dans des associations qui lui demandent de s'en souvenir ou de faire appel à ses sentiments.

<sup>6</sup> Extrait du cours de narratologie Mr. Mambreil Xavier. [www.0m1.com/Nrt1.doc](http://www.0m1.com/Nrt1.doc) au Master Pro Création Multimédia de l'université du Miral à Toulouse. 2006.

<sup>7</sup> Par Sok, jeudi 16 juin 2005 à 12:12 :: [Recueils de nouvelles](#) :: #62 :: [rss](#) dans le site internet : <http://biblioblog.fr/index.php/2005/06/16/62-le-dinosaure---augusto-monterroso> ou encore, dans un article de Bernard Quiriny, « LE DINOSAURE ET LES MOUCHES Le Mot magique d'Augusto Monterroso ». Revue Epok N° 34 (semaine du 5 au 11 mai 2006). Publiée sur le site internet ; <http://www.lekti-ecriture.com/editeurs/Le-mot-magique.html> Lekti-écriture.com travaille avec la librairie Clair-Obscur, librairie indépendante française.

<sup>8</sup> Bachelard Gaston, *La dialectique de la durée*. Presses universitaires de France. Bibliothèque de philosophie contemporaine. 1950.

<sup>9</sup> David Bordwell. *El cine de Eisenstein : Teoría y practica*. Ed. Paidós. Espagne. P. 361. Chapitre sur le montage dans le théâtre et dans le cinéma. P. 147.

Ce mémoire ne pourra pas aborder le vaste sujet des techniques de montage proposées au long de l'histoire du cinéma, ni l'extensive littérature qu'il y a dans les études sémiotiques du langage cinématographique. Je fais référence à lui, car comme bien que d'autres arts, le multimédia est constitué par des partis et sous partis qui s'englobent et s'emboîtent les uns dans les autres, une *multitude* des médias ; et dans lesquels le point, le nombre, le bit, le pixel, le mot, la fréquence, l'ombre, le grain de sable, le « je »..., seraient quelques uns des composant le plus élémentaires et basiques.

La question d'un langage multimédia n'est donc pas si novatrice qu'elle se prétend ! Jean Pierre Balpe dans le livre Contextes de l'art numérique<sup>10</sup> définit cette complexité à partir des deux axes : une due à la quantité de l'information et une autre due à la qualité de l'information conformément à son organisation dans une profondeur logique.

Selon lui, « la profondeur logique est le mode de relation qui permet de mettre en évidence les caractéristiques générales d'un objet indépendamment de chacun de ses constituants et en impose ainsi l'unité primordiale »<sup>11</sup>.

Cette unité est produite par un mode d'articulation des objets. Le numérique est une technique de décodage, de codage et d'en codage dans l'abstraction binaire dans lequel chaque média se fonde dans une réalité mathématique. Créer dans les multimédias interactifs permet donc un grand spectre de possibilité dans la narration et demande un haut niveau de cohérence conceptuel et technique.

C'est donc un faux semblant de totalité et d'unité car l'œuvre multimédia est constituée comme la poésie par de fragments, par de discontinuités.

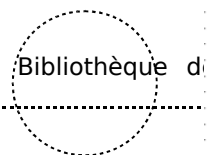
Bachelard dans un ton un peu plus provocateur énonce que « la raison pour laquelle nos adversaires postulent une division sans terme, c'est qu'ils placent toujours leur examen au niveau d'une vie d'ensemble, résumée dans la courbe de l'élan vital. Comme nous vivons une durée qui paraît continue dans un examen macroscopique, nous sommes amenés, pour l'examen des détails ; à apprécier la durée en fractions toujours plus petites de nos unités choisies. Mais le problème changerait de sens si nous considérons la construction réelle du temps à partir des instant, au lieu de sa division toujours factice à partir de la durée. Nous verrions alors que le temps se multiplie sur le schème des correspondances numériques, loin de se diviser sur le schème du morcellement d'un continu »<sup>12</sup>.

C'est donc une œuvre de manière « *pointiforme* » dans laquelle je cherche à réfléchir sur un regard du temps... ma narration est sur des instants qui me configurent... Le pendule me permet d'avoir une vision globale sur mes instants, sur certains mots, sur le sable, sur quelques objets. Mais je considère la création en elle-même comme un point privilégié ou un espace d'hétérotopie dans lequel s'exiler, se perdre pour mieux se comprendre, la interprétation de l'œuvre par le spectateur est ouverte et sa relation est unique de par leurs histoires personnelles et dans les images qu'aléatoirement le lui sont montrées. L'œuvre multimédia se construit dans un échafaudage qui va du plus petit à l'holistique.

<sup>10</sup> Jean Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*.... P.

<sup>11</sup> Idem, *Contextes de l'art numérique* p. 61.

<sup>12</sup> Bachelard Gaston, *La dialectique de la durée*. Presses universitaires de France. Bibliothèque de philosophie contemporaine. 1950. p. 43.

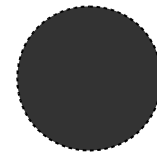


- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Du même, l'œuvre est inachevée et elle s'accompli avec les interactions. C'est donc une autre manière de penser l'œuvre, moins centré sur le créateur, mais ne pas pour autant moins ambitieuse ; car la création est un risque dans lequel il faut avoir un « ego » démesuré ou une croyance presque chamanique. Le concept est une matière, mais c'est au spectateur dans la participation de le compléter. La narration est plutôt dans la suggestion, n'est pas une finalité en soit. Sinon dans la frugalité du moment présent dans lequel l'œuvre s'actualise.

*Un dispositif interactif englobant et éphémère où partager une expérience artistique dans une unité spatio-temporelle concrète. Elle vous proposée des fictions possibles, mais c'est dans l'instant de s'actualisation qu'elle se suggérée:*

- Pendule numérique
- Machine à souvenirs et rêves.
- Coffre fort à garder des éléments précieux.
- Un oracle.
- Une boule aleph.
- Un jouet magique.
- Un lac dans une armoire.
- Un miroir.



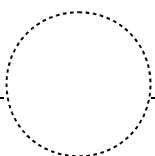
- Un gardien d'un élément sacre.
- Un poète mystique et fou.
- Un enfant qu'invite au jeu.
- Un nomade.
- Un chaman
- Un sorcier

- L'interprète.
- Le regardeur.
- Le lecteur.
- Le collaborateur

*Plusieurs messages sont véhiculés :*

*Il y a un secret. Le pendule et le numérique resserrent un message crypté et protégé. La création en soit est comme une mandala un outil pour se transformer et pour ouvrir une voie vers soi, le mouvement du pendule dessine les cercles et ouvrent des images symboles tirés aléatoirement comme un tarot de 72 images de mon imaginaire personnel. Cet ce tirage au sort qui se dévoile à chacun dans un tirage unique et individuel. Ce qui vous sera révèle vous appartient. Et votre lecture sera là pour achever l'inachevé et pour tisser les fragments du temps discontinu.*

4  
3  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
0  
7  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



## PORTRAIT ALEPH FRAGILE



Dans cette partie, je esquis le portrait de l'aleph fragile, je reprend le trinôme de Regis Debray pour une analyse médiologique, de manière à faire une analyse sur : une perspective technique dans laquelle j'aborderais la notion d'installation numérique, performance - rituel et l'interface artistique interactive ; une perspective sur le fragilisme comme continuation de l'objet duchampien et la poussière binaire et une troisième perspective politique ou les utopies, ici les uchronies peuvent dessiner le délire pour une résistance de l'espoir encadré sur des mondes possibles vue dès un regard de tendresse sur nous-l'autre et le monde.

### Δ Perspective technique :

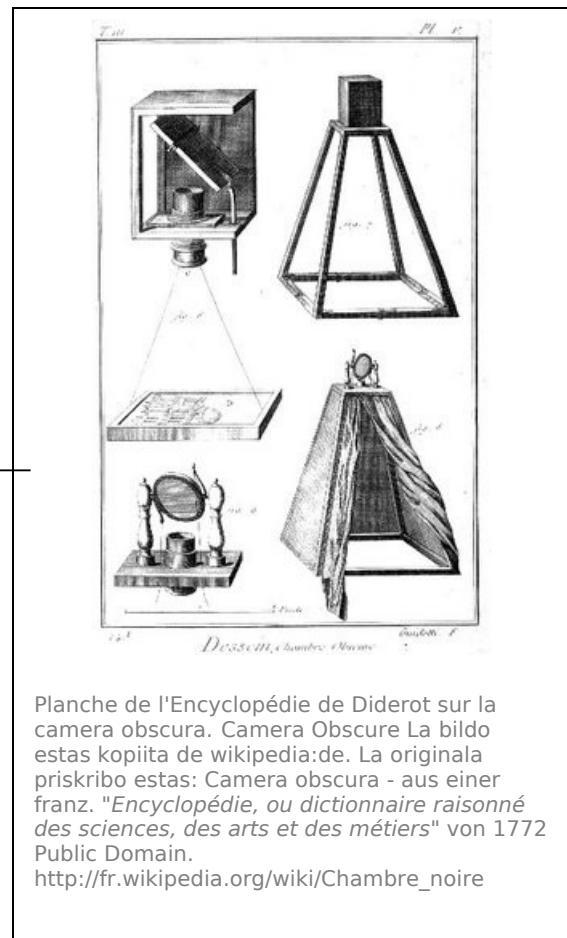
**Installation -performance numérique et interfaces artistiques:** Elle participe de l'héritage que lui a laissé l'art vidéo, où des images triviales rentrent dans le champ des arts plastiques. Elle collabore à l'hybridation et au partage entre la sculpture, l'architecture, le théâtre, le cinéma...

Elle est donc une adaptation, une appropriation de l'espace où l'œuvre à lieu pour créer des environnements inédits avec des projections, capteurs, textures, sons; de ce sorte les participants peuvent de plus en plus interagir avec une œuvre laquelle peut leur proposer l'immersion à fin de vivre une expérience sensorielle singulière parfois même sacré.

Dans le livre, Vidéo: un art contemporain. Les installations vidéo sont considérées dans son rapport *au monde et au réel que la camera obscura, de la Renaissance, puis le cinéma, avaient fixé soit dans l'immobilisme et la permanence de la représentation, soit dans ceux du spectateur ; le spectacle s'est mué en observation, le spectateur en observateur actif (...)* p.154.

Une chambre noire où privilégier un regard, un point de vue, la projection. Une chambre noire qui participe à faire tangible des rêves. Chaque élément participe à la création du récit d'une œuvre multimédia (lumière, textures, couleurs, sons, acteurs, textes, capteurs, ordinateurs, vidéo projections...).

La photographie est aussi un point de vu privilégié selon l'encadrement, la profondeur, le jeu des lumières. La chambre noire reprend le mécanisme de l'œil.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Le cinéma avec les projections dans une salle noir génère une intimité dans un espace- temps. Comme le fait le théâtre avec le jeu sur scène.

L'œuvre se recrée dans la participation des ceux qu'interagissent dans une conspiration espace-temps. La performance et les interactions dans l'installation d'une œuvre numérique contribuent à élargir cette circonstance artistique unique, intimiste et intersubjective.

Les œuvres multimédias peuvent reposer souvent la question sur le réel et le virtuel parfois en faisant une inversion dans laquelle contribue l'ubiquité. Une sorte de renversement de genres, par exemple dans le pendule numérique, le pendule est un élément physique mais en puissance. La sphère est tangible et l'abstraction des réflexions sur le point ; la projection nous rapproche des images plus figuratives de la réalité, mais elle est toujours ici une abstraction des calculs faits par l'ordinateur.

Une œuvre multimédia demande d'un échafaudage cohérent, complexe et inachevé ou les multiples interprétations sont possibles. Elle est toujours une abstraction et une projection.

Ainsi l'artiste fait une proposition dramatique qui permet de mettre en évidence ou en relief une idée dans une unité protégée et sécurisante par la fonction esthétique et communicative.

L'installation -performance, ici proposée, met en relation une première sculpture interactive qu'est le pendule numérique ; il se trouve à l'intérieur d'une armoire dans une pièce obscure englobante avec un personnage innommable participant à l'expérience artistique. Plusieurs éléments qu'interagissent dans cette construction où les spectateurs peuvent construire un discours. Ils sont confrontés dans un environnement nouveaux, isolant, intime et étranger.

Cette installation permet la récréation d'un espace privilégié, un monde imaginaire et éphémère car il ne s'établit pas dans la durée pour motiver et façonner les lieux en les sortant de sa quotidienneté. De cette façon se présente la possibilité d'une coupure dans un espace et dans une temporalité offerte aux individus.

La performance qui vient du théâtre, se situe elle aussi dans l'éphémère, dans l'exclusivité temporelle, car ce qui se passe une fois ne se revivra d'une deuxième et même manière. Le personnage qu'il y a dans ce lieu à des particularités qui lui appartiennent liés au contexte donné. Il contient son secret et la capacité de choisir partager ou pas la clé avec laquelle nous pourrions ouvrir l'armoire y que contient en suite le pendule numérique.

L'œuvre peut être vue comme un espace pour garder des secrets, ou des éléments sacres. De la même manière comme quand on rentre dans un lieu sacré et / ou très surveillé. Nous serons confrontés à un gardien ou à un guide. Dans la culture tibétaine, au moment de la création d'une mandala pour l'éveil de soit il y a des rituels, des labyrinthes, des gardiens et des obstacles à dépasser.

Ainsi nous aurons une interaction entre êtres humains, avant d'une interaction personne avec la machine. Ainsi qu'interactions de flux informatique aléatoire et des relations physiques entre le pendule, ses mouvements et les interprétations logiques par les données informatiques.

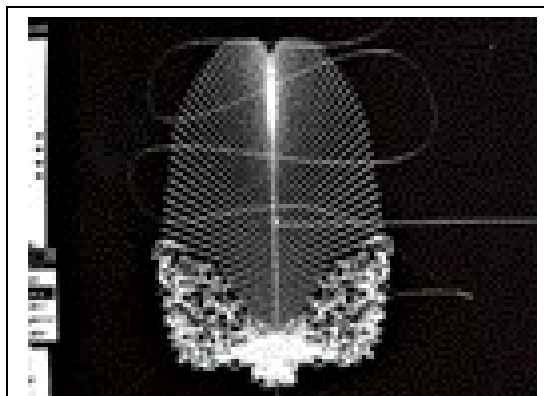
La sculpture interactive ou interface artistique<sup>1</sup> dans cette perspective elle a une singularité qui relève de la esthétique et que conditionne l'œuvre d'une manière particulière dès un point de vue artistique et non uniquement technique.

Dans l'art une interface dépasse sa fonctionnalité sans ambiguïté et défi l'ergonomie pour faire sens en rapport à des messages que le créateur choisi dans une forme donnée. L'interface est donc l'élément essentiel dans la perception de l'œuvre.

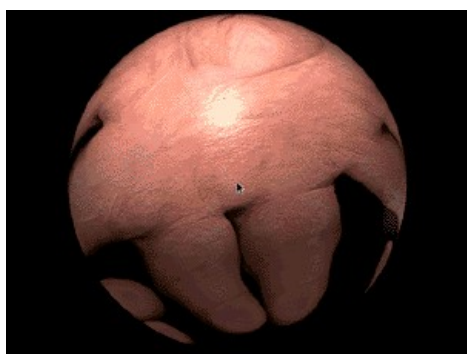
« La notion d'interface, tout comme celle d'interactivité, implique un "point de contact". Pour les humains, il s'agit de leurs sens incarnés dans des organes ou des parties du corps ; les machines, quant à elles, ont des "périphériques" d'entrée et de sortie, équivalents de nos organes sensoriels. Dans un premier temps nous avons recensé et catégorisé les interfaces en fonction des périphériques informatiques et des organes/sens humains. On distinguera entre les interfaces qui ont un point de contact "réel" avec le public (proches du corps) de celles qui ont un point de contact "virtuel" (loin du corps)»<sup>2</sup>.

Un exemple incontournable dans lequel l'interface est le sujet de l'œuvre.

C'est l'œuvre La Plume (1988) d'Edmond Couchot, laquelle consiste dans une interface transparente faite avec un microphone et l'action est dans l'action réaction ; si tu souffles sur l'image de la plume elle s'envole.



La plume (1990) Edmond Couchot. Installation interactive d'images de synthèse tridimensionnelles implémentée sur ordinateur. Création pour Artifices. Matériel de création et de présentation : ordinateur Silicon Graphics IRIS 4D/25, logiciel ANYFLO, capteur F.G.P. Instrumentation. Image pour la web : [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_1/couchot.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_1/couchot.html).



Impalpability (1999) Œuvre de Masaki Fujihata. Publié dans le numéro 5 de Artintact. Juillet 1999  
Source: <http://www.olats.org/reperes/offline/juillet99/Fujihata.php> Cantz Verlag - Senefelder Strasse 12 - 73760 Ostfildern - Fax : 00/49/711-440 52 20  
PC - Macintosh. Captures d'écran. Image protégée avec les droits d'auteur.

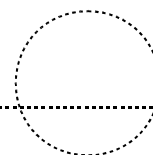
Ou encore par exemple, l'œuvre Impalpability (1999) de Masaki Fujihata. C'est une boule laquelle nous pouvons faire tourner ou rouler. Elle prend corps et est présente. La boule de la souris est douce comme la peau que recouvre l'image virtuelle. Une sensation se dégage dans l'acte de toucher, de la caresse et de la sensualité,

Ainsi le toucher et la vision forment part d'uns des sens auxquels je fais appel dans ma création. Dans un rapport main / œil.

La notion d'une interface artistique rejoint l'idée de Simondon, dans la quel, la technique

<sup>1</sup> Annick Bureau, *Pour une typologie des interfaces artistiques*. Juillet 1999. Ce texte a paru en 2002, aux Presses de l'Université du Québec, dans un ouvrage collectif sous la direction de Louise Poissant, intitulé : Interfaces et sensorialité. Dans le site Internet : <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

<sup>2</sup> Op cit, Annick Bureau



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

se situé comme un médiateur et pas uniquement comme un instrument. Car elle médiatisé le rapport de l'homme à l'homme, et de l'homme à la nature ou au monde. Pour retracer cela, Simondon parle de l'évolution des objets techniques :

« L'objet technique ne doit pas être envisagé comme un être artificiel, le sens de son évolution est une concrétisation. (...) un objet technique perfectionné est un objet technique individualisé, en lequel chaque structure est plurifonctionnelle, surdéterminée; chaque structure y existe non pas seulement comme organe, mais comme corps, comme milieu, comme fond pour les autres structures; en ce système de compatibilité dont la systématique se ferme comme une axiomatique, se sature, chaque élément remplit non seulement une fonction dans l'ensemble mais une fonction d'ensemble. Il y a comme une redondance d'information dans l'objet technique devenu concret. Cette notion d'information permet d'interpréter l'évolution générale des objets techniques selon la loi de conservation de la technicité, à travers une succession des éléments, des individus et des ensembles; le véritable progrès des objets techniques s'effectue à travers un schème de relaxation et non de continuité; il y a conservation de la technicité comme information à travers les cycles successifs d'évolution »<sup>3</sup>.

Pour déceler ce rapport de la culture avec la technique, il s'agit pour Simondon de comprendre l'évolution aussi des modes de pensée humains. Il fait référence aux modes de pensée magiques qui seraient à la base des deux phases qui se complètent entre elles : la phase religieuse et scientifique. Entre elles, il y a un point neutre qui est la pensée esthétique, elle est un analogue de la pensée magique.

Le pendule numérique est donc une interface artistique contenue dans une installation avec performance. Le pendule est le « point de contact » avec des potentialités. Il resserre une qualité de système mixte (un caractère physique et un numérique) et de rencontre interactive entre les humains, les mouvements physiques -la loi de Coriolis- et les machines.

La participation avec le pendule numérique s'accomplit quand:

- Le spectateur émet la force nécessaire pour produire les oscillations. De ce fait, il accède à des mondes recréés par des images et des sons qui se balancent entre deux moments.
- Avec le regard et les questions qu'il peut poser au personnage qu'habite dans l'installation.
- Avec ses réactions possibles et ses propres projections mentales devant les images vidéo et les sons lesquelles sont générées de manière aléatoire par l'ordinateur et dans les mouvements du pendule.
- Avec son propre rythme qui marquera la cadence de la narration même.

Mais d'autres options sont possibles, ou seulement un aspect de l'œuvre s'accomplit, quand :

<sup>3</sup> Gilbert Simondon. *Du mode d'existence des objets techniques*. Dans la première partie intitulée « Genèse et évolution des objets techniques » Paris; 1994, 265-266. Dans l'article : *La contribution de Gilbert Simondon à l'étude de la technique* par Élisabeth Gladu Étudiante en maîtrise de communication Université de Montréal © 2000. <http://composite.uqam.ca/2000.1/articles/gladu.htm>



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

- Le spectateur ne obtienne pas la clé et n'accède point au pendule. Ou s'il ou elle se contente juste avec le regard du personnage et de l'armoire sans interagir comme un choix personnel et individuel.
- Avec un regard passif du pendule, c'est un objet, une sculpture en soi et s'il n'ose pas le mettre en mouvement, la toucher.
- La manque de maîtrise l'exacerbé, il ne veut pas comprendre, ni voir,... et le spectateur se ennue vite avec le dispositif. Il ou elle casse l'objet.

Ainsi il y a deux repères pour le participant, le pendule unique objet concret caché à l'intérieur d'une armoire et le personnage qui détient la clé. Mais s'interaction est mis au centre de l'achèvement de l'œuvre, néanmoins, un achèvement provisoire et unique que appartiendra aux intersubjectivités mises en relation.

La rencontre est privilégiée par cette installation. Le choix d'un minimum d'éléments possibles dans une immersion, le fait de mettre le participant en position dominante de par son regard en contre plan avec l'image et la théâtralisation du point sont des matières à favoriser le regard de la petitesse, l'éphémère, le fragile comme quelque chose d'extraordinaire et d'étonnant, mais ce n'est pas donnée cette petitesse doit se découvrir, car elle est caché dans une armoire, comme une sorte de coffre fort.

**△ △ Fragilisme et l'objet duchampien:** Fragile vient du latin *Fragilis*, qui veut dire : qui se brise facilement, peu stable, que manque de durée.



Sculpture d'Ernesto Neto. Extrait de « fragilité du monde » entretien avec Cecilia Pereira, cat. O corpu, nu tempo, Centro Galego de Arte, 2002, Saint-Jacques de Compostelle.

Duchamp avec *la fontaine* a réalisé une appropriation d'une chose de l'ordinaire : un urinoir; pour participer à la modification du regard et à un changement épistémologique. Ainsi il donne un caractère particulier et privilégie aux objets de la vie quotidienne.

Et c'est bien de ça qu'il va s'agir. D'un élément de la vie quotidienne. D'un élément pas toujours visible et difficile à définir, presque innommable et préverbalement. Perce dans son livre sur les infra ordinaires parle des changements d'un rue à laquelle on s'aurait tellement habitué qu'on ne regarderait point.

C'est le sens que les objets ont pour nous que font de l'œuvre art. Si bien les artistes de l'abstrait et du minimalisme ont participé à élargir cette ambition de rendre visible ce qui ne l'est pas, les sentiments, les innommables, l'air, le vide, Le nombre zéro... Toutes c'est créations ont permis aussi de comprendre la fragilité de la vie même.

Dans les années plus récentes, je vois en retour à ces fragilités, aux sculptures du mou, aux « ready-mades » dans une récupération des questionnements sur humain. Young-Girl Jang dit dans l'objet Duchampien que « pour Duchamp, la simplicité est alors ce qui semble aisé



Sculpture en plâtre, 2000 de Vincent Beaurin  
Exposition de la Fondation Cartier  
Photographie Photographes Jean-Pierre Goudeaut, Patrick Gries et Laurent Lecas  
Du Site Web <http://www.vincentbeaurin.com>



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

et naturel, ce qui ne s'élève pas au-dessus des choses quotidiennes qu'elles sont, mais garde cependant une certaine attitude »<sup>4</sup>.

Ces choses que sont là et que cependant font point. Qui nous parlent de ce qui est vraiment important, de ces détail que ne le sont point. De le point fragile que nous sommes. De vivre. C'est donc ici un élément fragile, c'est une bille, c'est la joie, c'est joueur. C'est la tendresse. C'est l'objet installé.

L'art devient « *un prier de toucher* » pour paraphraser les mots de Duchamp, c'est une expérience sensorielle. L'interaction privilégiée dans notre création passe par le tactile du point installé. Une confrontation tactile avec le fragile, avec l'autre.



Sculpture. Shimon Attie "White nights, Sugar dreams", 2000  
Catalogue. Le Printemps de septembre en 2002, Toulouse.  
<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/culture/printempsdeseptembre.htm>

Ce point est un objet qui sert à construire la métaphore conceptuelle de la fragilité. L'idée de faire passer un invisible à un visible a été un des rôles voulus par l'art abstrait. Créations pour simuler l'innommable. L'étrangeté.

Comme la « chora » de Timée de Platon. Tel qu'est définie par Julia Kristeva (1974) dans la révolution du langage poétique. Où une articulation entre l'incertaine et indéterminée d'un objet qui est en soi une représentation et qui se approche à une

intuition phénoménologique spatiale pour donner lieu à la géométrie.

C'est l'articulation d'un continuum passager. Au une discontinuité que s'installe. De cette manière nous sommes dans l'œuvre en présence de la fragilité du lien, en la fragilité de l'écoute en disposition de l'autre, en la fragilité de l'équilibre du pendule crée avec une sphère en verre.



Sculpture en verre. Catherine Montouchet Zoritchak, Oeuvres récentes. 2000-2003.  
[http://www.catyzo.com/oeuvres\\_recentes.htm](http://www.catyzo.com/oeuvres_recentes.htm). Jacques Salomé dit sur son travail: "Elle travaille sur les transparences, sur l'indicible et sur ce quelque chose d'inaccessible qui touche à la quête de chacun » Janvier 1999.

Oser toucher la fragilité sans la réduire à de la poussière. C'est faire le pas vers la décision, instant dans lequel nous sommes capables de la maîtrise de notre liberté. Miguel Benasayag dans son livre la Fragilité dit : « Les hommes se croient libres, dit Spinoza, du fait qu'ils ignorent leurs chaînes. Mais connaître nos déterminations, c'est ce qui nous permet, en partie, de sortir de cette liberté imaginaire et impuissante, pour accéder à une position où le destin n'est plus l'ennemi de la liberté. La fragilité est ainsi la condition de l'existence : nous ne sommes pas invités à nous lier, nous sommes ontologiquement liés. La fragilité, condition même de l'existence, est ce qui nous rappelle ces liens avec le tout substantiel dont nous sommes porteurs, mais aussi avec ce que notre époque oublie, la longue durée des phénomènes sociaux. Assumer cette fragilité est le défi de tout un chacun »<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Young Girl Jang. *L'objet Duchampien*. Ed. L'harma-ttan. 2001. p.103.

4  
9  
1  
0  
7  
2  
2  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

Si je vous proposé le point comme l'abstrait du fragile, de la frugalité de l'instant que nous configuré. C'est le point des décisions dans l'interaction d'un fragment concret dépensé dans la liberté.

Le verre est symboliquement un des éléments qui représente la fragilité, il est crée avec du sable, de soude et de chaux chauffé à une température élevée pour le faire fondre, le rendre liquide ; il ne peut pas être traversée par l'air, mais il peut laisser passer la lumière, d'ailleurs les plaque de verre ont été employées dans la photographie et dans de nombreux objets optiques (prismes, lunettes, lentilles de microscope) car il peut concentrer la lumière et agrandir et former des images. Il est fait donc de terre point.

Le pendule est la mise en scène d'un point en suspension. C'est la théâtralisation de la fragilité point. Particule des particules, poussières de poussières, un presque rien comme un grain de sucre de plus ou des moins dans une tasse de café. Un élément avec une perturbation. Un battement d'ailes du papillon la bas à un rapport avec l'orage d'ici.

**△ △ △ mondes possibles:** c'est donc de la tendresse et des possibles qu'il s'agit. De rendre un possible et une construction comme symbole de l'espoir. Dans un monde sceptique et parfois dénaturé croire est salutaire pour se tenir au ras du bord, dans le pont, suspendu.

Faire de l'art dans cette époque relève de la science fiction. Un monde que dit sur le pragmatisme, sur l'efficacité, sur l'utilitaire. Glisser l'humaine ce n'est pas seulement un concept ergonomique. C'est mettre au centre ce qu'aujourd'hui est difficile : être soi, être avec l'autre, être acteur du monde. Faire de l'art découle de la résistance.

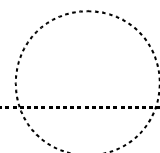
Puis créer dans le numérique frôle de l'insensé... Mais peut-être se cache là une appropriation de cet objet, pour rappeler la capacité générative de la multiplicité. Cette œuvre que se veut trait d'union entre l'un et la multiplicité ne peut rester indifférent aux perspectives de lien où le sujet est avec les autres. De la tolérance et de la possibilité.

Garder sur respiration, regarder les oscillations de la vie et traiter de comprendre les harmonies en une ecosophie n'est seulement un espace d'auto-complaisance ; c'est un effort pour représenter les idéales, pour vivre des utopies et des uchronies. Pour mettre un pie dans l'hybridation, dans les frontières. Un art vagabond. Des allers/retours. Des oscillations.

Ainsi il y a la présentation du choix et pour quoi pas même du défoulement, quand je parle de l'installation comme un espace sécurisant et protège par la fonction esthétique, c'est précisément dans le sens de la compréhension de l'humain et dans la valorisation de la rencontre intersubjective.

Où la question du soit et de l'autre comme une étrangère peut être posé. L'autre si étrange que l'autre qu'il y a en moi. Mon moi puissant et créateur. Capable de la vie.

Résister est aussi créer des liens, partager ce que nous sommes. La fragilité amenée la solidarité dans la redécouverte de l'autre dans son entier. Avec ses



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

intuitions, ses théories, ses expressions, ses zones claires et ses zones ombres, son unité et son néant... Complet dans sa incomplétude, vrais dans le paradoxe du mensonge. En transport et en métaphore. En réalisation constante et amorphe comme la vague sur la riva. En processus.

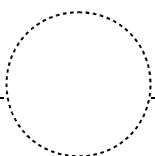
### Point. Résistance à la tristesse Point

*Un objet interactif qui œuvre la porte aux possible englobé et englobant de l'espoir.*

*Les résistances possibles :*

- *L'inutilité de l'objet artistique.*
- *Création du lien intersubjectif.*
- *Créer et s'auto créer à travers la parole.*
- *Présenter les paradoxes et rechercher son point de fuite.*
- *C'est un acte de jouissance.*
- *Chercher la libération.*
- *Chercher dans le partage.*

5  
1  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



## PORTRAIT FONCTIONNEL ;

### . LA RÉALISATION.

---

#### **LA PROPOSITION :**

*Je suis point.*

Il s'agit d'une proposition artistique laquelle prendra forme dans un dispositif installé et interactif où je scrute sur le passage de l'invisible au visible, de l'infance au logos, de l'essentiel, de l'ontologie et de l'origine...

Le tout petit. La poussière. Les univers discrets... Ici, le point est une abstraction maximale dans la tyrannie de mes souvenirs d'un aleph fictionnel minimal qui amené à la présence.

Cependant, le tout petit est aussi une recherche sur la tendresse et la fragilité, sur la frontière infra-mince laquelle nous partage l'univers de l'autre à partir de son individualité, sur la solidarité.

C'est ainsi la théâtralisation qu'accompagné la mise en évidence du point comme un élément abstrait et numérique qui dans la géométrie nous positionne dans une géographie du zéro vers l'un.

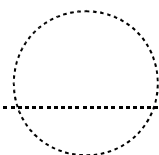
Cette installation est ouverte à tout public, elle peut-être par son caractère adaptable et nomade présentée dans différents espaces (festivals, galeries, salles, musées, parcs).

Cette partie a été déclinée en un portrait de l'artiste, la description du dispositif et de la réalisation technique.

*Point : Frontière des entres...  
Point du départ sans embrasser la fin.  
Va et vient du point.  
Graine étroite.  
Poussière sur le miroir.  
Enveloppe fait chemin?  
Et le point contient le point dans son fluide ;  
Point. Lumière : révélation du point.  
Non, le point n'est pas un bonbon.*

Pour cette œuvre, dans son idée originale de conception est un pendule de Foucault interactif au panthéon retransformée par exemple par un artiste comme Cristo et dans un fonctionnement avec des capteurs d'inclinaison qui analyseront l'information et que selon les coordonnées piochera des images en temps réel sur Internet qui auront la morphologie du point, sur le micro cosmos et le macro cosmos.

Pour aboutir à sa création des étapes intermédiaires et d'évaluation doivent être mises en place. Dans le portrait fonctionnel et technique, je retrace les étapes de production du premier prototype du pendule numérique.



- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

## PORTRAIT DE L'ARTISTE

Dans mon parcours artistique et professionnel j'ai réalisé diverses actions-recherches dans le domaine de la participation, la vidéo communautaire et sur la représentation politique des personnes exclues. Ces actions -recherches ont été encadrées dans un suivi académique pour une rencontre de l'empirique avec la théorie et vice versa à partir des tensions qui génèrent un aller/retour constant entre les expériences créatives et la poïétique; entre des expériences sociales et la systématisation de dites expériences.

Pour moi l'art et la communication ont un rôle important dans l'émancipation des peuples et des personnes. Si Paulo Freire a ébauché la théorie d'une éducation pour la libération et Nestor Garcia-Canclini d'un art pour la libération ; mon travail a tenté de faire des liens entre diverses pratiques vers une communication pour le développement et dans lesquelles l'individu et des collectivités peuvent faire la reconnaissance de la construction et de la transformation pour des mondes nouveaux. L'art est révolutionnaire car elle resserre en soit la possibilité du changement.

Les principaux produits de mes travaux :

- Je travail a la réalisation collective d'un festival vers une humanité équitable pour la consolidation d'un réseaux dans l'économie solidaire dans un projet culturelle et de proximité dans le Tarn & Garonne. Nous avons obtenu le prix défi jeune et envie d'agir du ministère de jeunesse & sport.
- La réalisation d'un film, la découverte des logiciels libres et de la vision d'une communication équitable dans le cadre de mon stage à l'association Coopalibre à Toulouse.
- La réalisation des films documentaires en Colombie avec « linea & media » : 1 documentaire sur les recycleurs de Bogota, 1 documentaire sur l'importance associative des agriculteurs, 10 documentaires sur le travail des agriculteurs et leurs problématiques dans le cadre de la série documentaire « Mil-agros » et transmis sur la chaîne publique « Señal Colombia ».
- La réalisation participative d'une vidéo documentaire avec la Communauté Emmaüs de Montauban intitulée *la stratégie de l'escargot* en 2004 (durée: 52 min) avec une systématisation d'expériences/poïétique en ayant comme problématique la réflexion sur la création d'une image valorisante des travailleurs solidaires d'Emmaüs avec l'accompagnement du chercheur et professeur Pierre Molinière et L'ESAV (Ecole supérieure des Audiovisuels) à Toulouse. Au sein de cette structure j'ai créé un atelier de création avec de matériel de récupération et du recyclage, ainsi que des ateliers de photographie... le tout dans une stratégie de communication pour le développement.
- La réalisation collective d'un festival en 1999 à saint Vicente de Chucurí au Magdalena Medio en Colombie pour la reconnaissance du village comme des lieux sains pour la paix par la OMS (organisation mondiale de la santé) avec une systématisation d'expériences en ayant comme problématique : La métaphore comme une option possible pour la survie de la parole dans des lieux de conflit et violence avec l'accompagnement académique de l'Université Javeriana à Bogotá.

Cette année, après d'une réflexion sur l'autoscopie, j'ai comme propos retourner l'objectif de l'image sur moi dans une quête d'identité et du soi. Cependant plus que faire l'usage de la vidéo comme un miroir, c'est se raconter, c'est créer une fiction personnelle dans l'imaginaire de la représentation mentale de soi et de mes souvenir d'enfance... C'est une affirmation artistique. Je suis art

point. Je suis dans l'oscillation et dans la transformation pointé par la discontinuité point.

## **LE DISPOSITIF**

Quand vous rentrerez à l'intérieur d'une pièce noire, vous verrez une armoire et un personnage détenteur d'une clé. Celui le gardien du secret, tout est crypté, caché et a découvrir.

Vous ouvrirez l'armoire et vous remarquerez une particule flottante laquelle est mise en évidence par un rayon de lumière provenant d'une vidéo projection.

Si vous osez entrer en relation et déplacer cette sphère qui vous avez devant vous, elle peut nous montrer la représentation d'un univers fragile et petit fait des sons et d'images vidéos qui se déclancheront dans l'aléatoire des calculs d'une machine numérique et dans les mouvements que le pendule assumera selon les coordonnées dans lesquels le pendule a été place dans le monde.

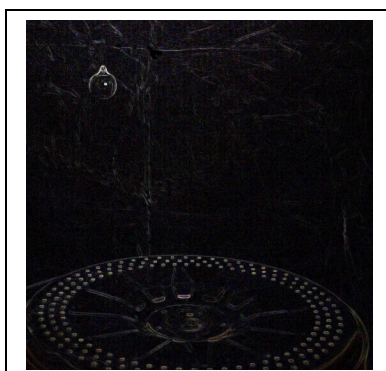
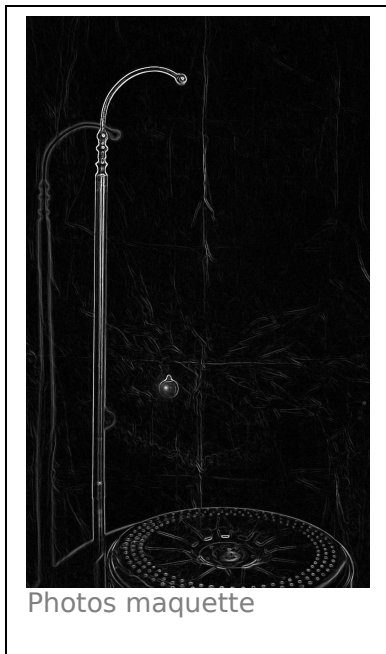
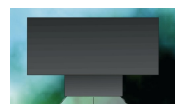
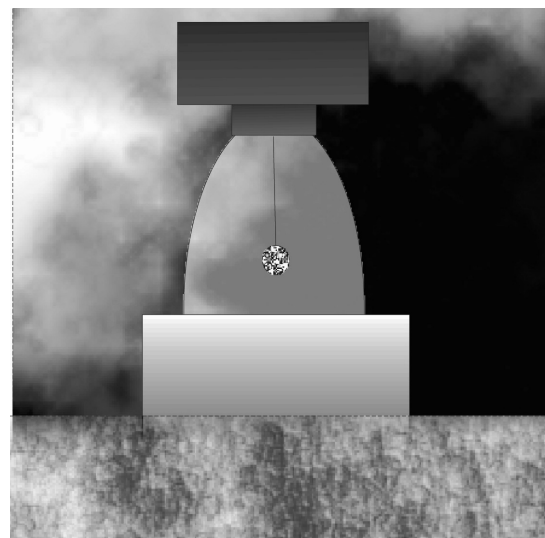
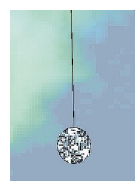


Image Schématique à l'intérieur de l'armoire :



Vidéo projecteur



Pendule



Support

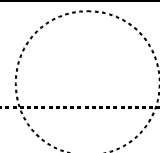
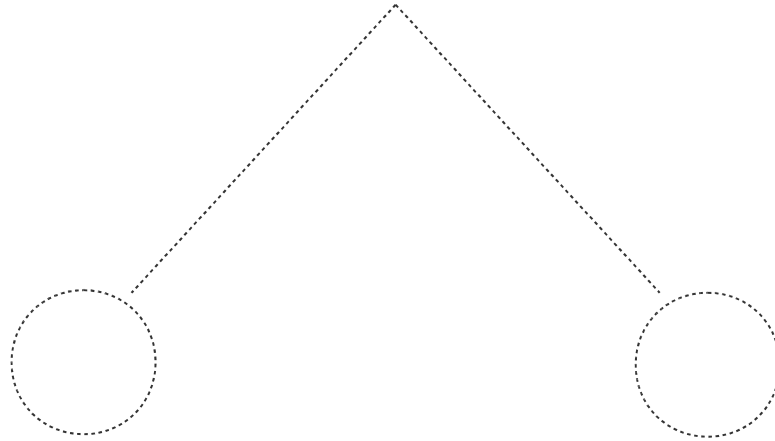


Image schématique du pendule numérique :



Points lumineux projettes par la vidéo projecteur

Si l'ombre du pendule passe sur un point lumineux une image vidéo

Une vidéo est déclanchée

Les images ici présentes répondent aux sujets de:

- Naissance et mort.
- Les vagues que arrivent et se retirent.
- Des jeux d'enfants et la guerre des adultes.
- Des reptiles et des papillons.

De préférence des premiers plans qui nous racontent sur le détail et nous rapprochent des sujets mais seulement dans l'insinuation. Ainsi que des actions courtes qui tendent à nous réaffirmer cette idée de *punctum*, par exemple : un bisou, un œil que clignote, une grimace, un envole...

Les sons ici présents sont liés aux vidéos, mais aussi ils ont une vie propre. Ils ont été l'enregistrement des instruments qui mettent en jeux le grain et la frappe.

Le volume varié selon les coordonnées internes du pendule. Le passage pour le centre est dans le silence. Le silence est le point, un renvoie vers soi même.

Si l'ombre est le point, le son dans la durée est la ligne qui nous rappelle le mouvement du pendule même si la ligne est une succession de points comme dans les rires et la pluie.

*Voir avec plus de détail le story bord.*

Image sur la vie

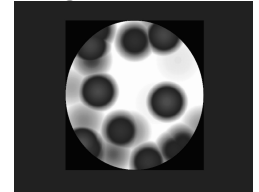
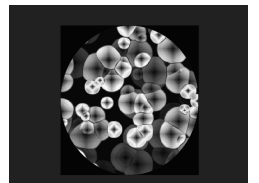
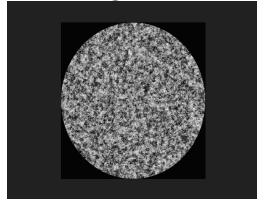


Image sur la mort



Son de graines



5

5

1

0

7

2

2

0

7

3

0

6

2

1

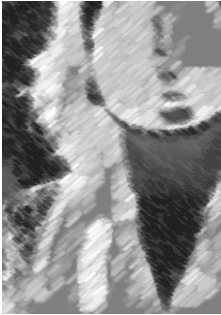
5

5

2

Image schématique de l'installation performancistique:

Image  
personnage



#### Construction du personnage :

Le personnage qui vous accueille est souriant, il ne sait pas son nom, il n'est pas triste. Il essaye d'être neutre, mais il est joyeux. Ses mouvements sont lents et il ne parle presque pas.

Il essaye d'être sécurisant dans cette rencontre du spectateur avec la machine... Pour lui, celle n'est pas une œuvre, et il ne saurait pas la définir.

La première fois qu'il l'a vue il était tout petit, elle était à côté de son lit et avait pour rôle de raconter des histoires et de le verser jusqu'au sommeil. Il pense qu'elle est une machine aux rêves et aux souvenirs, elle fonctionne comme les fétiches des indiens d'Amérique du sud, elle est un attrape rêves.

Il ne doit pas gêner le spectateur dans son approche intime avec l'œuvre, il a un regard attentif c'est tout!

Le personnage a les connaissances techniques nécessaires pour aider à la maintenance de l'œuvre, et en cas de besoin il doit prendre les actions correctives ou contacter un technicien qui sera déchargé à cet effet.

Même s'il est une sorte de ange gardien, il est l'élément humain qui aide dans la médiation homme-machine. Il forme une partie importante dans cette œuvre et sans lui elle ne serait pas possible car il détient la clé de l'armoire où se trouve caché le pendule numérique.

La structure qui englobe l'œuvre, l'armoire a deux fonctions.

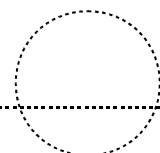
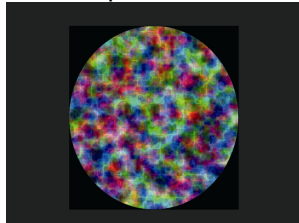
La première est d'être un outil d'isolement qui aide à nous procurer de l'ombre pour garantir une meilleure projection.

Cependant elle présente aussi une fonctionnalité esthétique, elle est un outil englobant dans la sculpture qui cherche à refermer le tout, à le contenir.

Elle doit accompagner à la consolidation du sentiment d'intimité et d'espace sacré.

Elle doit être solide et permettre la connexion d'un ordinateur, d'une vidéo projecteur de 2 hauts parleurs.

Son de pluie



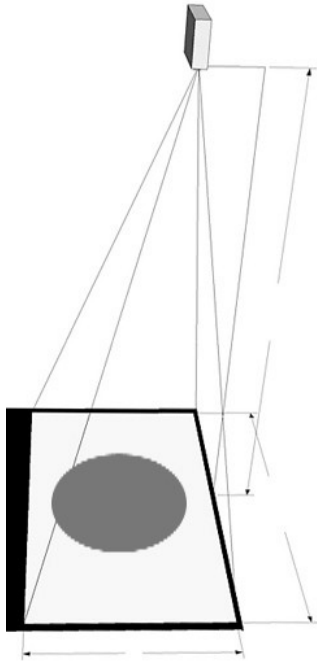


## PORTRAIT TECHNIQUE ;

. LES OUTILS, LES METHODES. LE PROTOTYPE

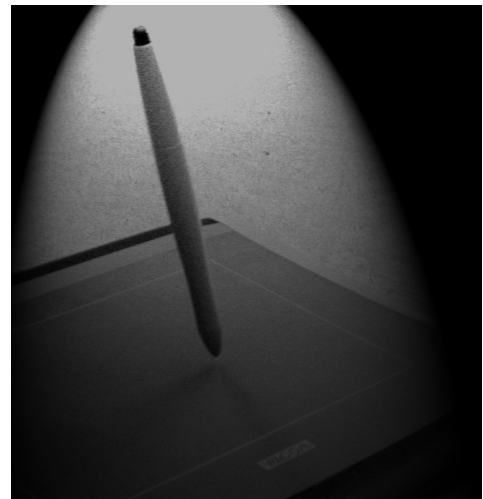
### DESCRIPTION TECHNIQUE DU PROTOTYPE

Techniquement le vidéo projecteur ne doit pas dépasser la distance de 2.10 cm à cette distance l'image projetée englobe la superficie de la base de la tablette graphique : 0.53 cm x 0.63 cm



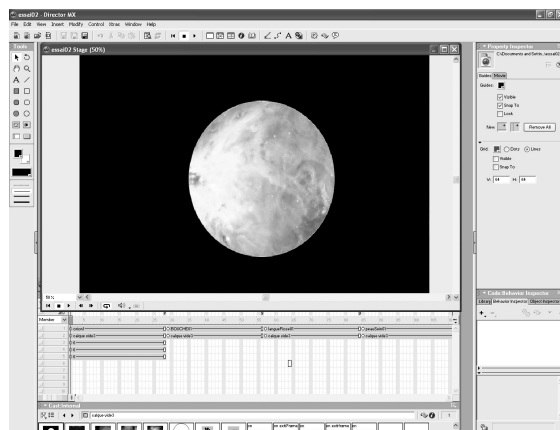
Le pendule fonctionne comme un style de tablette graphique cache à l'intérieur d'une sphère en verre. La distance de suspension ne doit pas dépasser 1 cm ni 60° d'inclinaison.

Les images vont se déclencher quand le style passe par un des points, le pendule est une forme élaborée et abstraite de la souris qu'invite au jeu



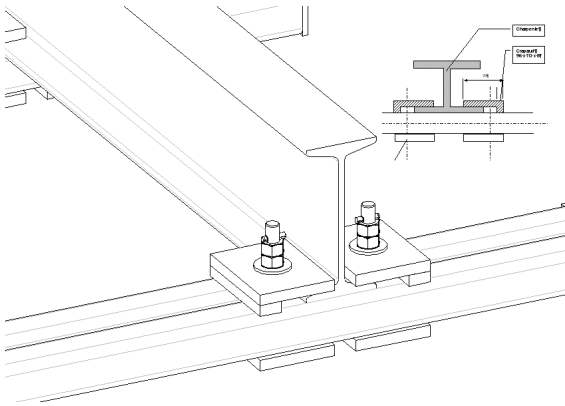
L'application d'interaction sera montée en Director qui est un logiciel d'intégration multimédia d'adobe macromedia. Ce logiciel demande une licence laquelle est fournie par l'université.

Cependant les images et les sons seront travaillés en amont avec des programmes comme photo shop, after effects, Adobe premier et audacity, ce dernier, est un logiciel libre.

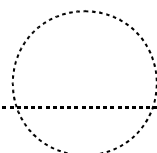


5  
7  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

L'armoire Elle doit conter avec une multiprise (x min.3 appareils), permettre l'attachement de la vidéo projecteur, de 2 hauts parleurs et d'un fil de nylon. Une base en bois doit être prévu pour supporter la tablette graphique et contenir dans son intérieur l'ordinateur et un extincteur. *A voir les normes de sécurité. Points blues p. 27.*



L'habillement du personnage est blanc, il doit être sobre et contenir de poches où il cachera des billes en verre transparentes.





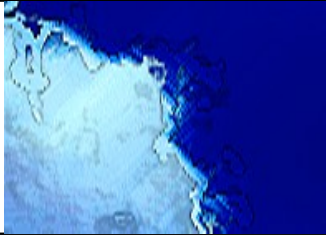
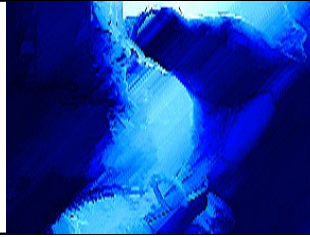




## LE STORY BORD

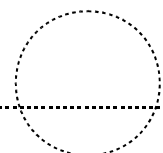
Un story bord permet d'avoir un plan d'enregistrement et de faire une première évaluation des coûts et du matériel de production. Cette étape est très utilisée dans le cinéma et de réalisateurs, comme par exemple Hitchcock, l'ont travaillée d'une manière très rigoureuse.

Les technologies numériques de par leur caractéristiques permettent une certaine souplesse dans la création, car plus accessible et moins coûteuse. Cependant faire un story bord permet d'avoir un outil de communication pour l'équipe de réalisation de l'œuvre et de réfléchir au sens de l'œuvre en soit.


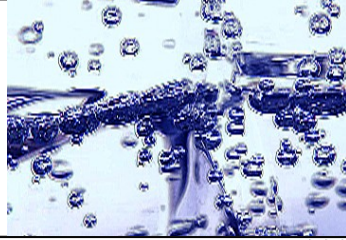

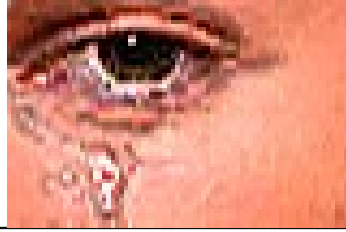

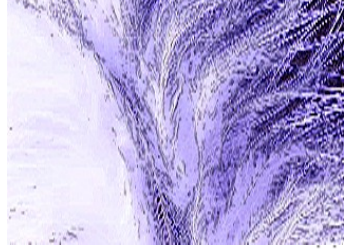


Pour ma création, je utilisé cet outil plus comme une guide, mais je ne me fige pas, et souvent je fais des variations pendant les enregistrements. Je l'inclus dans le mémoire car dans l'évolution de l'œuvre permet de voir les changement qu'à l'intérieur de l'œuvre se réalisent. Les images présentées sont juste illustratives, elles ont été retravaillées sur photoshop.

description	image	image	description
Travelling in pour la peau Lumière artificiel filtres magenta et orange Son de plusieurs clochettes			Travelling out pour la peau Lumière artificiel filtres magenta et orange Son d'une seule clochette
Camera fixe Lumière naturelle Du flou au net : <i>focus</i> Son ambiance vent et feuilles			Camera suivie l'objectif. Lumière naturelle Du net au flou Son de vent battement d'ailes
Camera fixe Détail de nuages Recomposer un long temps Son de flûte semblable au chant du dragon			Camera fixe Vapeur et contre lumière Filtres bleus Son de flûte semblable aux chansons indiennes des Andes
Caméra fixe Faire deux images sur d'angles différentes : profil et contre plan. Son de frottement			Caméra fixe Faire deux images sur d'angles différentes : profil et contre plan. Son de verre qui casse mixe avec le son de frottement

<p>Camera fixe Premier plan détail Lumière naturelle filtres magenta et orange Son de goutte qui tombe</p>			<p>Camera fixe Premier plan détail Lumière naturelle contre lumière filtres magenta et orange Son ambiance de pinceau contre le verre</p>
<p>Camera fixe Lumière naturelle Filtre bleu Son ambiance de pluie ou télévision éteinte en deuxième plan des rires d'enfants</p>			<p>Camera fixe Lumière naturelle Métaphore de la pluie Son en deuxième plan de pluie et au premier plan son ambiance de billes qui tombent</p>
<p>Camera fixe Arrive de la vague Lumière naturelle Filtre bleu Son ambiance de la mer</p>			<p>Camera fixe Détail fait en deux couleurs de peau distinctes Lumière naturelle Son ambiance de douche</p>
<p>Caméra fixe Premier palan oeil d'iguane Son de timbales</p>			<p>Caméra fixe Premier plan œil humain. Son de tambour synchronise avec chaque fermeture d'œil.</p>



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

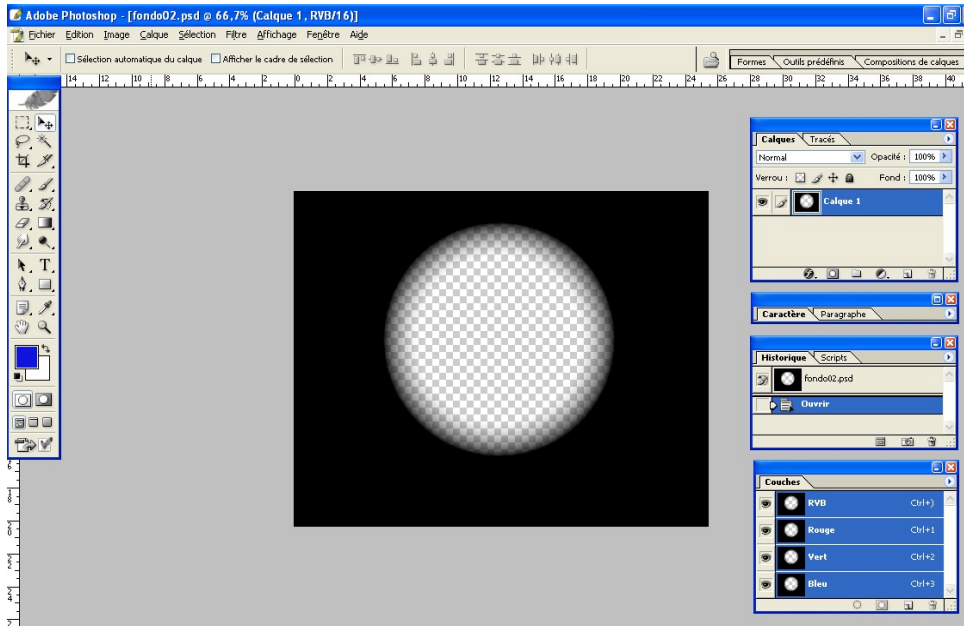
<p>Camera fixe Plan général montagne Lumière naturelle Deux images floues et nettes Son de fleuve.</p>			<p>Camera fixe Premier plan détail Lumière naturelle Fondre Son de compresse qui fond.</p>
<p>Camera fixe Lumière naturelle Premier plan d'un sourire Son de rires.</p>			<p>Camera fixe Lumière naturelle Premier plan d'une larme Son de pluie</p>
<p>Travelling in entre les fleurs Contre lumière Lumière naturelle Son des oiseaux.</p>			<p>Travelling out Premier plan d'un plume Vent léger Lumière naturelle au 45° Son d'une voix de femme qui chante pour dormir un enfant.</p>
<p>Travelling in entre les pierres Pierres avec porosité Lumière naturelle Son de marteaux qui taille la pierre.</p>			<p>Travelling out pour les lignes de la main. Lumière naturelle Son de respiration.</p>

6  
1  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

## LA CRÉATION DE L'APPLICATION POUR LE PROTOTYPE

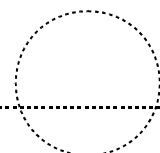
Pour la présentation de l'application je vous présente le processus de création avec des textes et des captures d'écran du travail :

72 vidéos ont été filmées au format PAL dans un support mini DV et travaillées dans le logiciel after effets, une masque en forme circulaire avec un fond transparent réalisée en Adobe Photoshop avec un effet de flou gaussien de la manière suivante:

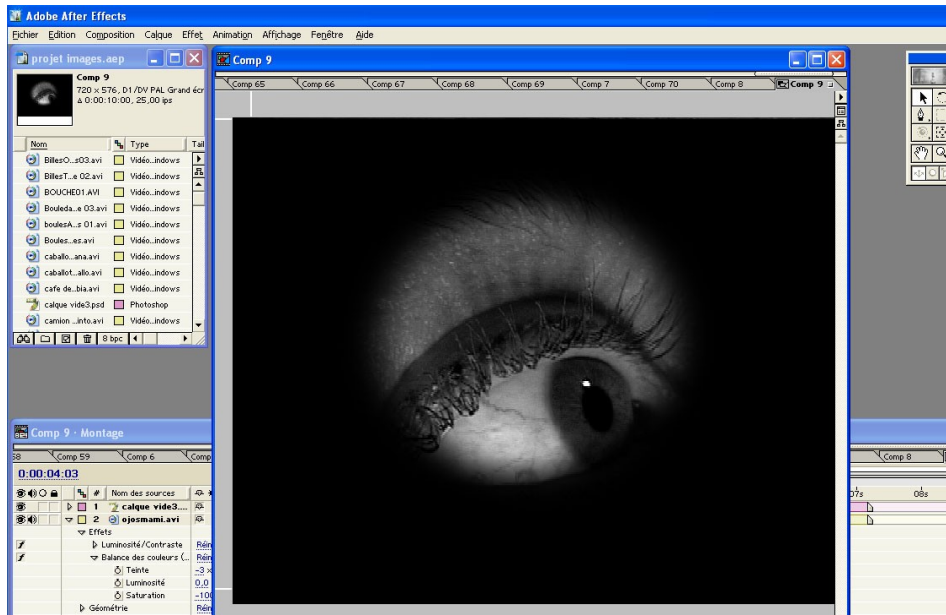


Cette image, en format psd, a été importée dans After effets et sa transparence permet qu'elle soit utilisée comme un calque. Avec les films bruts et une première composition a été réalisée avec un effet de modification dans les balances de couleurs.

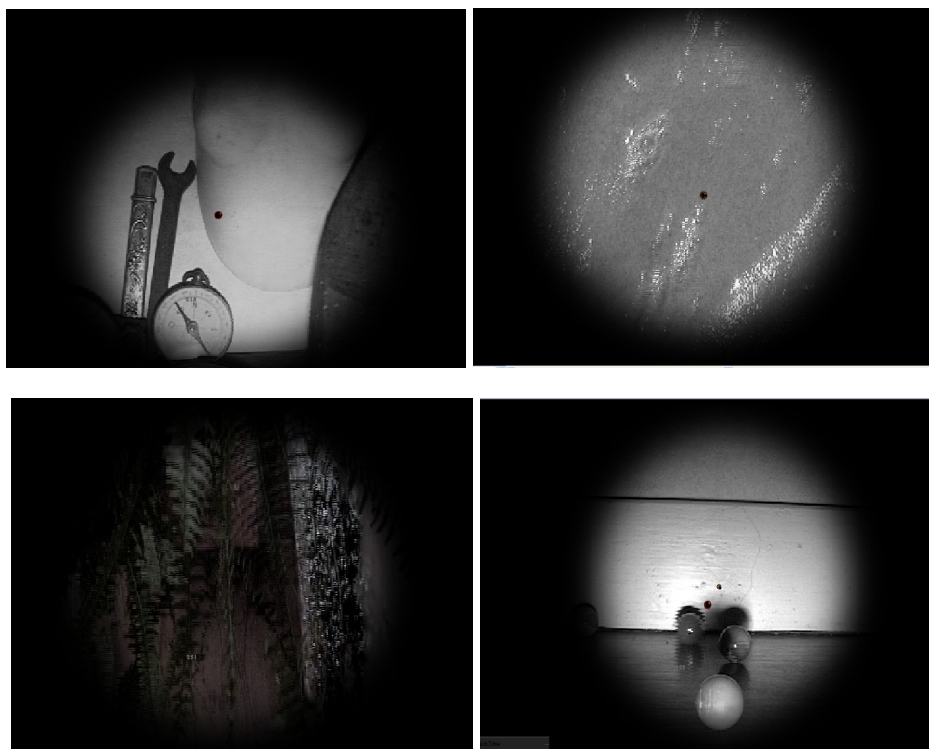
Au rendu, j'ai choisi une compression en photo JPEG, 25 images par seconde, pour sa qualité et poids de l'image. Chaque vidéo a une durée propre selon l'instant qui veut être mise en valeur, mais dans la durée maximale les instants sont constituées sur une longueur de 10 secondes.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.



Les enregistrements ont été faits sur des 4 sujets basiques : images sur l'origine, elle ont été tournées en Colombie (la fête, le regard maternelle, la paix, les symboles du diable, de la mort et du perroquet, la nature,...) ; images sur les objets et la nostalgie (horloges, les billes, bibelots, théières,...) ; images sur le miroitement dans l'eau et la rencontre avec le sable (l'océan, la trace, les pieds, le grain,...) ; images sur le mot et sur le regard (extraits de poèmes de Egée et Judée du poète Lorand Gaspard ). Le choix des images a été effectué dans le rapport aux réflexions sur le point, la fragilité et le discret...

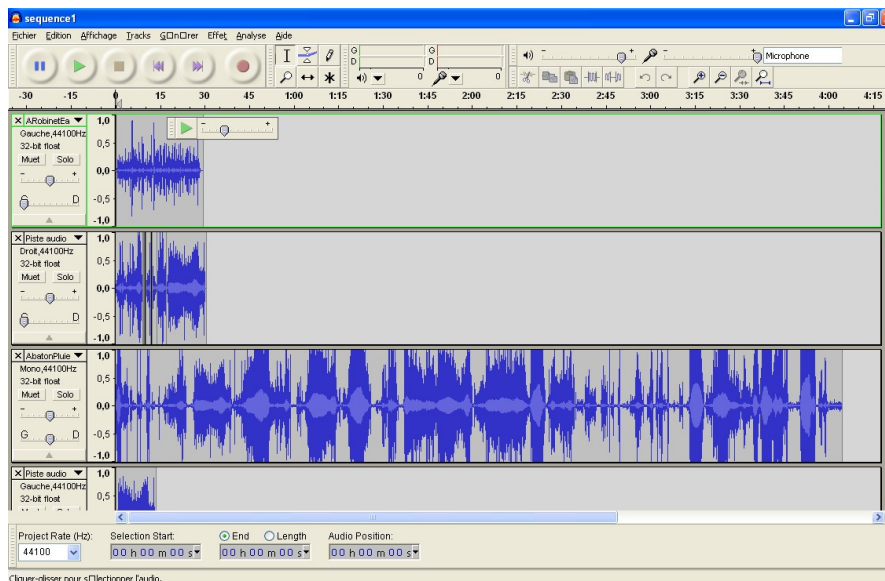


6  
3  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1

8 sons ont été pris sur un DAT, numérisés dans le logiciel Protools et; retravaillés dans le logiciel libre audacity. Le format brut est wave et comme le dispositif est une installation, j'ai fait le choix de ne pas le compresser et de profiter de toute la richesse du son. Cependant pour la réalisation des Cd-rom et dans les sites Internet une compression MP3 est recommandée et pertinente. Les sons

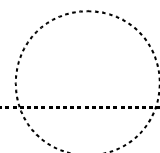
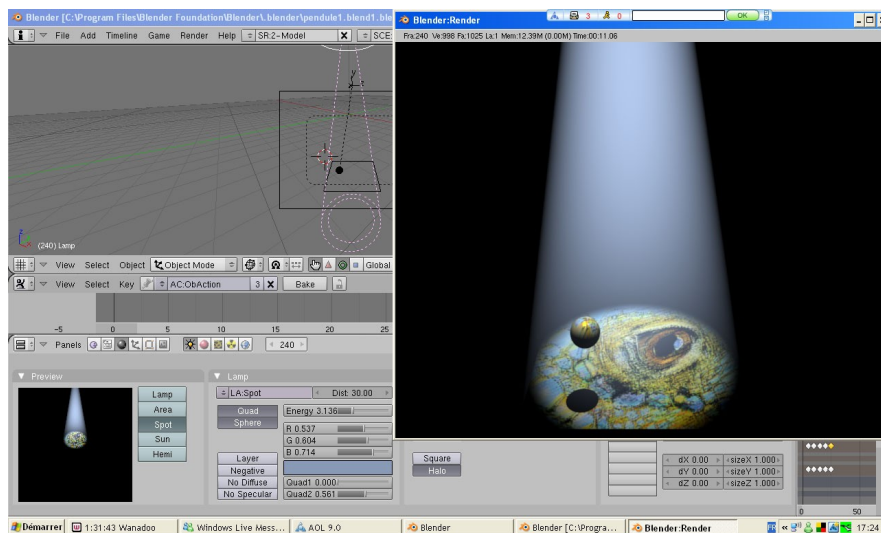
• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

enregistres sont sur la frappe et le grain (son de tambours, bâton de pluie, maracas, l'eau qui coule,...).



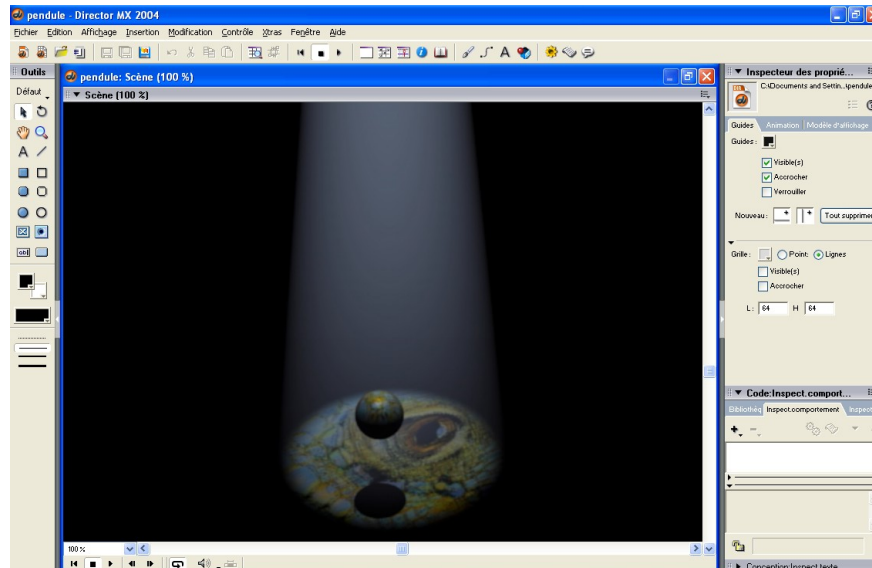
Une animation en 3D faite sur Blender un logiciel libre et importe sur Director, elle sert d'introduction et de présentation à l'application.

Ce pendule virtuel a été créé à partir des objets simples : une sphère, un empty (objet vide qui sert de pivot), un plan de superficie, une lampe qui projet la photographie d'une iguane pour réaffirmer le caractère de bizarrerie de la création et une ombre. L'œil de cette même photographie et retravaillé sur Adobe Photoshop sera l'image qui remplacera l'habituel cursor.

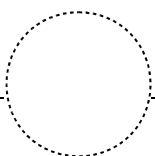
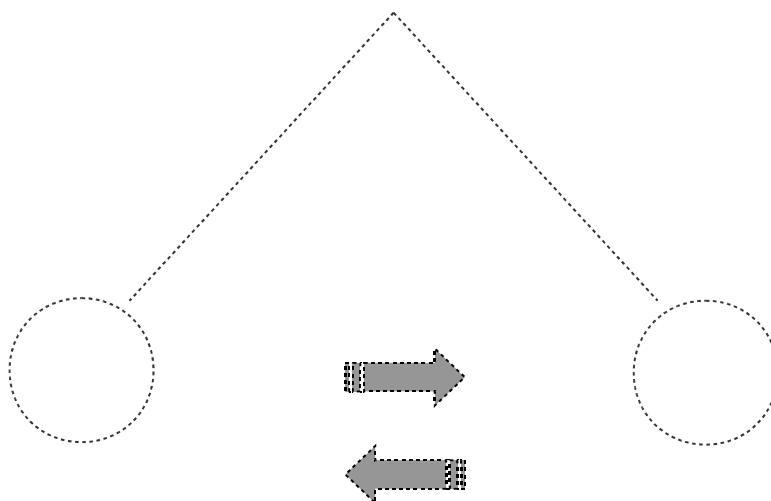




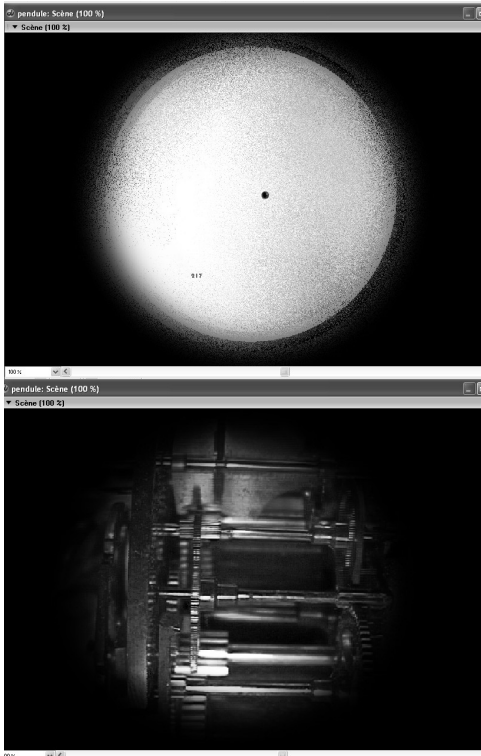
- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.



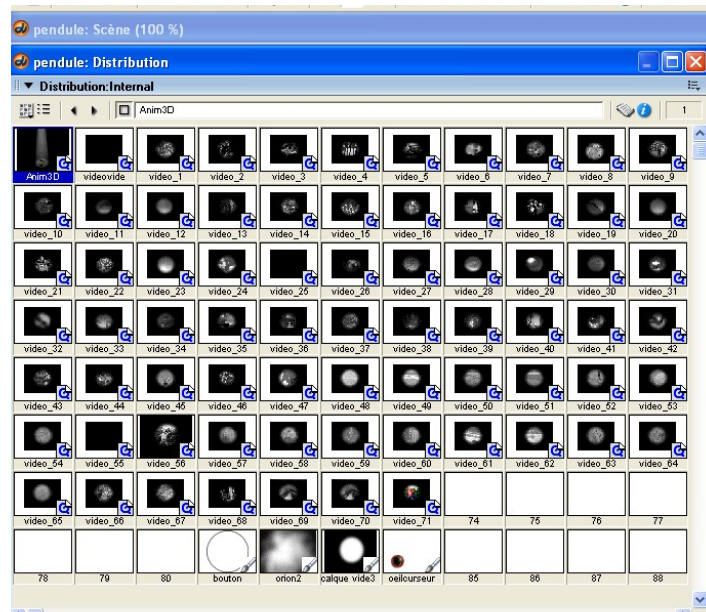
L'écran qui centralisé le générateur de vidéos est une photographie d'Orion 5 retravaillé sur Adobe Photoshop afin de faire ressortir le caractère discret. Une image à points qui contient un compteur, ainsi les plus petites unités dans une œuvre numérique se sont les nombres 1 et 0.



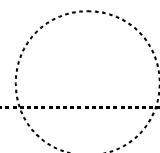
- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.



La vidéo que s'actualisera sur l'écran sera choisie aléatoirement par la fonction random appelé par un bouton invisible et sensible au passage du curseur sur un point sensible et qui cherchera dans la distribution de 72 vidéos.



Les scripts du générateur de vidéos :



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

```

pendule: Scripts
  Scripts:Script du comportement 100:WithinMe
    WithinMe
      Lingo
        mousewithin
          1 on mousewithin me
          2   go to "etat unique"
          3   randomize1()
          4 end
    
```

```

pendule: Scripts
  Scripts:Script d'animation 103:randomize
    randomize1
      Lingo
        randomize1
          1 on randomize1()
          2   --- Change acteur
          3   tirage= random(1,7)
          4   tirage = string(tirage)
          5   nom="video_"&tirage
          6   sprite(1).member=member(nom)
          7   --- change position
          8   sprite(1).loc=sprite(1).loc+point(1,1)
          9   --- couleur
          10  -----sprite(1).color= property(nom)
          11 end
    
```

Le son a été travaillé d'une manière différente et spécifique ; ainsi un son est déclanche dès l'introduction à l'application. Il fera une boucle sur l'écran qui centralisé le générateur de vidéos et le volume changera selon la position du curseur, ainsi au centre il diminue et sur les périphéries il augmente pour cela une fonction de position a été développée ainsi :

```

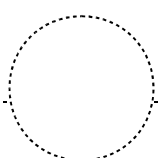
pendule: Scripts
  Scripts:Script du comportement 95:CalcuVolumenPositionSouris
    CalcuVolumenPositionSouris
      Lingo
        [global]
          12 on exitframe (me)
          13   me.volumeSon()
          14 end
          15
          16
          17 on volumeSon(me)
          18   souris=the mouseLoc
          19   dist=integer(me.calculerDistance(pCentre, souris))
          20   if dist<>0 then
          21     vol=dist*/pDistanceMax
          22   else
          23     vol=0
          24   end if
          25   the soundlevel=vol
          26 end
          27
          28
          29
          30 on calculerDistanceMax(me)
          31   centre=me.calculerPositionCentre()
          32   distanceMax=me.calculerDistance(centre.point(0,0))
          33   return distanceMax
          34 end
          35
          36
          37 on calculerPositionCentre (me)
          38   ScrRect=the stage.rect
          39   PosX=ScrRect[1]
          40   PosY=ScrRect[2]
          41   PosX2=ScrRect[3]
          42   PosY2=ScrRect[4]
          43   centre=point((PosX2-PosX)/2, (PosY2-PosY)/2)
          44   return centre
          45 end
          46
          47
    
```

pendule: Distribution

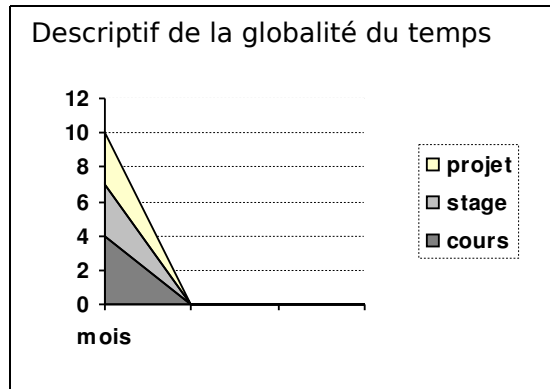
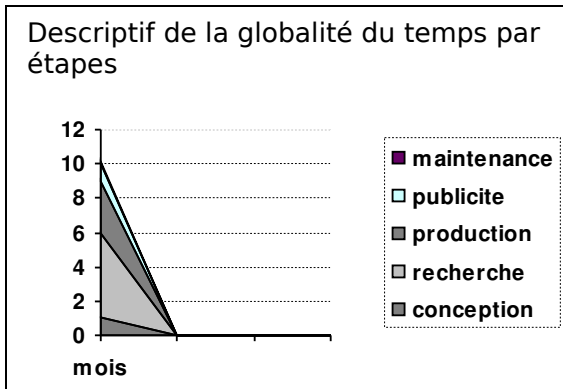
Distribution:Internal

on exitFrame me	on mouseenter me	property pCentre	on mouseleave me	generate Son	on generate Sound(me)	on exitframe me
me	me	me	me	me	me	me
go to fr	go to fr	go to fr	go to fr	go to fr	go to fr	go to fr
237	237	237	237	237	237	237
PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris
PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris	PauseSouris
son_4	son_1	son_2	son_3	son_1	son_2	son_3
son_4	son_1	son_2	son_3	son_1	son_2	son_3
114	115	116	117	118	119	119

6  
7  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



**LES ETAPES DU PROJET**



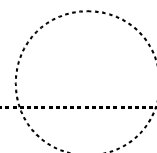
Je

vous présente à continuation un premier cadre synthétique des actions, les échéances et le responsable selon ses compétences techniques et professionnelles.

Aussi une graphique laquelle représente dans sa globalité l'emploi du temps en accord au cours, stage et le temps dédié au projet,

Ceci est suivi d'un cadre détaille des actions ponctuels pour chaque étape de la production de l'œuvre et les produits détaches. Subséquemment le calendrier envisagé est suivi d'une fiche d'évaluation dans l'estimation réel du temps.

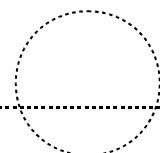
O	Conception	Définition du projet : objectifs.	Février	Chef du projet
		Conception conceptuelle : Développement théorique.	Février.Juin	Chercheur
	Production	Prises de vue	Mars.Juin	Réalisateur Vidéo
		Prises de Son		Sonoriste
		Scénario du personnage		Scénariste & comédien
		Création d'objets immobiliers		Décorateur & sculpteur
	Ensemblage	Montage de médias	Juin .Août	Monteur
		Evaluation de la continuité	Juillet .Août	Chef du projet
	Installation	Mise en place du dispositif	Septembre	Décorateur
		Publicité	Août.Septembre	Publiciste
Maintenance & Désinstallation	Démontage du dispositif	2 journées Septembre	Technicien	



Conception	Définition du projet : objectifs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Définition des objectifs</li> <li>o Cahier des charges</li> <li>o Story Bord</li> <li>o Possibles négociations &amp; validation</li> </ul>		texte du projet.
	Conception conceptuelle : Développement théorique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Lecture de textes spécialises</li> <li>o Ecriture poïétique</li> <li>o Mise en page</li> <li>o Evaluations de l'expérience</li> </ul>		Mémoire
Production	Prises de vue	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 60 prises de vue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Système DV.PAL</li> <li>o Premiers plans</li> <li>o Durée 30 sec/image.</li> <li>o Couleurs nettes</li> </ul>	60 images
	Prises de Son	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 60 prises de son</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Premiers plans</li> <li>o Stéréophoniques</li> <li>o Durée 30Sec/son</li> <li>o Couleurs à définir</li> </ul>	60 sons
	Scénario du personnage	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Ecriture de l'histoire du personnage</li> <li>o Construction du caractère personnage</li> <li>o Imagination des cas possibles</li> </ul>		Scénarios
	Création d'objets immobiliers	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Costume du personnage</li> <li>o La structure métallique (2m50<sup>3</sup>)</li> <li>o Revêtement en tissus noir de la structure</li> <li>o Installation de 3 prises électroniques</li> <li>o Achat machine à brouillard</li> <li>o Achat tablette graphique</li> <li>o Création du pendule</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>1 costume</li> <li>1 structure métallique démontable</li> <li>1 machine à brouillard</li> <li>1 tablette graphique</li> <li>1 pendule</li> </ul>

6  
9  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

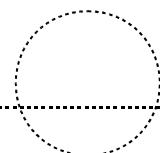
Ensemble	Montage de médias	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Visualisation et écoute des images et sons.</li> <li>o Création une image 3D blender (carte d'entrée)</li> <li>o Capture sur ordinateur After Effets, Adobe Premier.</li> <li>o Montage de 30 vidéos: Durée 30 sec; effets fondu enchaîne;</li> <li>o Ecriture des comportements (<i>lingo</i>)</li> <li>o Montage sur Director.</li> </ul>	<p>30 vidéos</p> <p>1 image 3D</p> <p>1 présentation Director</p>
	Evaluation de la continuité	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Création du premier prototype et analyses de la continuité (ergonomie du projet).</li> <li>o Deuxième validation du projet.</li> </ul>	<p>1 prototype</p> <p>1 analyse ergonomique</p>
Installation	Mise en place du dispositif	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Montage de la structure</li> <li>o Revêtement de la structure</li> <li>o Installation du dispositif</li> <li>o Installation machine à brouillard</li> <li>o Mise en scène du personnage</li> <li>o Accueil du public</li> </ul>	<p>Installation &amp; performance</p>
	Publicité	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Création des invitations et affiches</li> <li>o Appels téléphoniques</li> <li>o Distribution</li> <li>o Communiqué de presse</li> <li>o Relations publiques avec les festivals et des galeries.</li> </ul>	<p>Invitations</p> <p>prospectus</p> <p>Affiches</p> <p>Dossier de presse</p>
Maintenance & Désinstallation	Démontage du dispositif	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Vérification du dispositif</li> <li>o Réparation du dispositif</li> <li>o Démontage du dispositif</li> <li>o Inventaire</li> </ul>	<p>1 Fiche de Maintenance</p> <p>1 Inventaire</p>



Dates.Actions		novembre	décembre	janvier	février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	Echéance	Produits
Conception	Définition du projet: objectifs.												Février	texte du projet.
	Conception conceptuelle : Développement théorique												Février. Juin	Mémoire
Production	Prises de vue												Mars.Juin	60 images
	Prises de Son													60 sons
	Scénario du personnage													Scénarios
	Création d'objets immobiliers													1 costume 1 structure métallique 1 pendule
Ensemble	Montage de médias												Juin .Août	30 vidéos 1 image 3D 1 présentation Director
	Evaluation de la continuité												Juillet .Août	1 prototype 1 analyse ergonomique
Installation	Mise en place du dispositif												Septembre	Installation & performance
	Publicité												Août. Septembre	Invitations prospectus Affiches Dossier de presse
Maintenance & Désinstallation	Démontage du dispositif												Septembre	1 Fiche de Maintenance 1 Inventaire

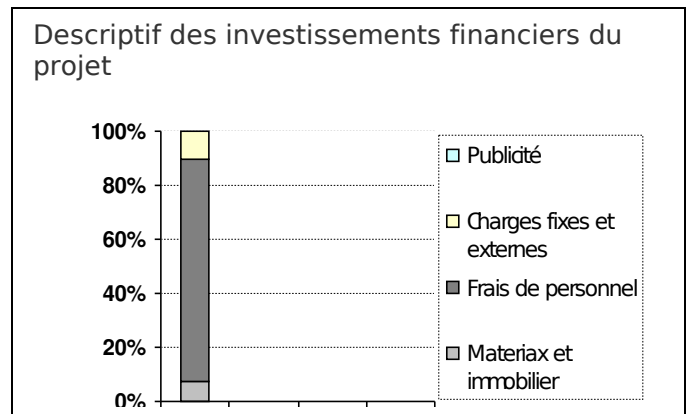
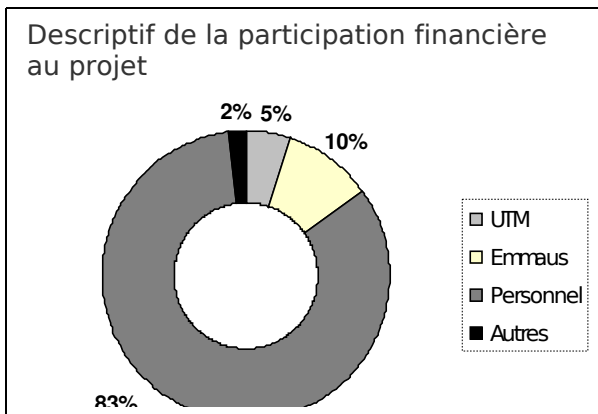
7  
1  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

Dates.Actions		novembre	décembre	janvier	février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	chéance	Produits	Exécution
Conception	Définition du projet: objectifs.												Février	texte du projet.	6 mars 06
	Conception conceptuelle : Développement théorique												Février. Juin	Mémoire	1 Septembre 07
Production	Prises de vue												Mars. Juin	60 images	2 juin 06
	Prises de Son											60 sons		18 Février 07	
	Scénario du personnage											Scénarios		29 juin 07	
	Création d'objets immobiliers											1 costume 1 structure métallique 1 pendule		19 Avril 07	
Ensemblage	Montage de médias											Juin .Août	30 vidéos 1 image 3D 1 présentation Director	29 juin 07	
	Evaluation de la continuité											Juillet .Août	1 prototype 1 analyse ergonomique	1 Septembre 07	
Installation	Mise en place du dispositif											Septembre	Installation & performance	Septembre 07	
	Publicité											Août. Septembre	Invitations prospectus Affiches Dossier de presse	Septembre 07	
Maintenance & Désinstallation	Démontage du dispositif											Septembre	1 Fiche de Maintenance 1 Inventaire	Septembre 07	





## LA PERSPECTIVE FINANCIERE DU PROJET



L'analyse financière que je vous présente dans la prochaine page, nous permet de voir l'investissement possible dans des projets de création multimédia réels et dans le monde du travail. Cependant dans le cadre universitaire nous n'avons pas réalisé tels dépenses.

Les logiciels, les ordinateurs, les tablettes graphiques au moment de la création d'une activité professionnelle ou indépendant ou bien d'une EURL (entreprise unipersonnelle à responsabilité limitée) doivent rentrer en compte dans des apportes en nature ou capital.

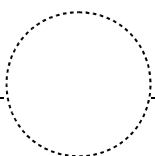
Dans le budget pour des projets spécifiques eux ne rentrent pas en compte, mais une déduction des coûts de la même manière que les charges fixes peuvent être tenus en compte. Si ces dépenses apparaissent dans la prochaine présentation, c'est uniquement pour se faire une idée des prix et des licences des logiciels et du matériel et pour valoriser les apports en nature que la formation met à disposition pour la réalisation même du projet.

Ainsi ils sont réductibles les charges qu'on était une valorisation en nature, les salaires et la plus part du matériel car l'enjeu de mon travail de création dans le cadre du Master Pro était d'utiliser les ressources disponibles par la formation et les exploiter avec le maximum de créativité pour faire avec peu des outils un maximum d'effet.

Dans les projets de création artistique des taxes professionnelles, le TVA, et les impôts sur le revenu sont à prendre en compte car il n'existe pas un statut fiscal des artistes<sup>1</sup>. Selon le code général des impôts vendre ses propres créations relève du travail de l'artiste, mais vendre les créations des autres artistes relève d'une activité commerciale. Il sont exonérées de la taxe professionnelle les peintres, sculpteurs, graveurs, les photographes d'auteur et les dessinateurs ne vendant que leurs produits de leur art.

L'utilisation des outils numériques à l'heure actuelle dans l'activité du graphiste et de l'artiste peut être considérées comme des outils qui substituent les outils traditionnels de la création ; l'œuvre serait ainsi le résultat de l'inspiration de l'artiste et de l'esprit.

<sup>1</sup> Christelle Capo-Chichi, *Guide du graphiste indépendant*. Ed. Pyramid. Paris. 2006. P. 46



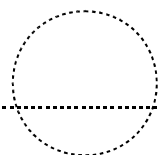
7  
3  
1  
0  
7  
2  
2  
0  
7  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

•Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

je vous présent maintenant le budget prospecté, il est l'estimatif de 10 mois d'un travail intense, créatif et qu'aura par qualité principal être proche de la recherche artistique et académique. Il veut rendre compte des efforts des porteurs du projet, et de la confiance que les partenaires ont à l'égard de cette initiative. Au même temps qu'il valorise les efforts de chacun. Le cadre représentatif du budget sert de photographie pour comprendre ce que demande en ressources une œuvre d'art numérique.

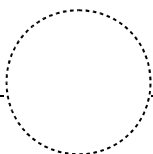
Bien sûr cette image budgétaire est seulement le reflet d'un projet qui se veut riche en échange humain, créatif et artistique, où c'est possible de réunir nous fragilités pour faire un tout harmonique et eurythmique. Cela constitué une difficulté à fixer de montants financiers pour des engagements d'avantage humains que matériels.

Voici le budget prévisionnel de l'œuvre :



Charges financement			Quantités	Apport personnel	UTM	EmmaüsPartenariat	Autre	Débit	Crédit
Fournitures Matériels	Logiciels Valorisation Des apports En nature	Director	1					1439€	1439€
		Adobe premier	1					899€	899€
		After effects	1					599€	599€
		Peak	1					0€	0€
		Photoshop	1					249€	249€
	Tablette Graphique		1					400€	400€
	Ordinateur		1					1000€	1000€
	Video projector		1					1000€	1000€
	Cassette mini DV		4					20€	20€
	Cassette Audio DAT		1					6€	6€
Frais de personnel	Chef de projet		10 mois					40000€	40000€
	Concepteur et monteur		2 mois					3600€	3600€
	Réalisateur vidéo		1 mois					1200€	1200€
	Sonoriste		1 mois					1200€	1200€
	Scénariste		1 mois					1200€	1200€
	Comédien		3 mois					6000€	6000€
	Sculpteur		1 mois					1200€	1200€
	Chercheur		5 mois					5000€	5000€
Technicien de maintenance		1 mois					1000€	1000€	
Publicité	Impressions x 100 invitations		100					100€	100€
immobilier	Machine à brouillard		1					150€	150€
	Structure		1					150€	150€
Charges externes	Assurances		2					400€	400€
	Voyages à Colombie et transports camion		1					800€	800€
Charges fixes	Atelier de travail et papeterie		10 mois					6000€	6000€
TOTAL (HT)								<b>73612€</b>	<b>73612€</b>
TOTAL (TVA 19.6%)								<b>88040€</b>	<b>88040€</b>

7  
5  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



## LA PERSPECTIVE JURIDIQUE DU PROJET

Dans plusieurs de cas dans une œuvre numérique collective, il y a beaucoup de ressources matérielles et humaines, de la participation, et cela peut amener à se reformuler la question de l'auteur dans l'œuvre.

Si bien dans une œuvre numérique les logiciels sont à la base de la création, ils peuvent être considérés comme des outils pour l'artiste qui fait son usage d'une manière particulière, propre, par les choix esthétiques qu'il applique à son travail.

L'artiste a des droits d'auteur sur l'œuvre. L'expression droit d'auteur a deux sens : Dans un cas, il s'agit de la propriété sur l'œuvre du seul fait de sa création et dans le deuxième, et d'une manière plus concrète, il désigne la possibilité d'être rémunérée ; par les artistes qui sont inscrits comme artistes-auteurs est souvent sa ressource principale.

Ainsi les droits d'auteur protègent les œuvres de l'esprit dans le cas qu'elles soient matérialisées sur une forme quelconque et qu'elles soient originales. Pour tirer un profit de cette création il faut donc négocier les droits d'auteur selon le code du droit à la propriété intellectuelle qui se décline en deux aspects : le droit moral et le droit patrimonial.

Les œuvres numériques qui ont à la base l'usage des logiciels ou des langages de programmation vont remettre en question l'auteur de l'œuvre. Si le logiciel est un outil, l'artiste peut faire un usage légal des logiciels s'il ou elle possède une licence d'exploitation. Pour notre travail c'est l'Université De Toulouse le Mirail en tant que partenaire qui nous fournit dites licences. Une législation différente sera appliquée si la création est un logiciel ou un langage informatique.

Parfois les frontières entre la création numérique et les logiciels peuvent être très minces, car certains œuvres peuvent être écrites spécialement dans un langage informatique tel qu'un logiciel. Dans le cas du pendule numérique l'application fait usage du logiciel director pour le prototype et il est envisagé l'usage de max ou de pure data pour l'œuvre finalisée. Mais si l'œuvre aurait-elle écrite dans un langage comme java ou c++, il aurait fallu envisager cette question différemment en spécial si elle contemplerait un usage commerciale et industriel.

Pour autre part, moi en tant que porteuse du projet et en étant à la base original de cette initiative artistique, je peux me revendiquer comme l'auteur de l'œuvre. C'est bien moi, qui ai réalisée le projet, les images, les sons, le montage et l'ensemble final pour cette réalisation.

Ainsi en tant qu'auteur, je suis en possession du droit moraux, de paternité, de reproduction et de représentation, de retrait ou repentir, entre autres stipulés dans le code de la propriété intellectuelle.

Néanmoins, dans un cas hypothétique pour le prototype, le scénariste qui va à collaborer dans l'œuvre est co-auteur du scénario comme texte écrit et il doit signer un contrat dans lequel il cède les droits d'adaptation, représentation et reproduction de son œuvre dans la installation interactive et performance Point.

- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

D'autre part pour les images vidéographiques un contrat de droit à l'image doit être signé avec les personnes qui seront représentées d'une manière visible et évidente au sein de cette œuvre.

En plus pour chaque représentation de cette œuvre fait à l'extérieur de l'université dans le cadre des festivals, expositions, entre autres..., dans des obligations morales, l'œuvre doit préciser qu'elle a été créée dans le cadre du Master Pro de création multimédia et garantir la présence du logo de l'université et des autres partenaires déjà inscrits selon les perspectives financières (Emmaüs) ou des autres partenaires susceptibles de s'inscrire dans l'avenir, comme par exemple, dans les cadres d'autres expositions, concours ou prix, festivals, entre autres.

## **En matière de droit de propriété intellectuelle international<sup>2</sup> :**

L'œuvre respecte la convention de Berne appelée aussi convention universelle.

Ainsi à l'œuvre s'applique le principe du « traitement national » pour les domiciliés (article 2. § 2) ou si sa première publication a eu lieu dans un pays de l'union européenne.

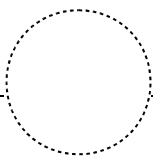
D'autre part dans le traité du 20 décembre 1996, de l'organisation mondiale de la propriété intellectuelle. Se fait la reconnaissance du droit de location des programmes d'ordinateur (article 7) ce qui confirme l'énoncé dans le consternant aux logiciels.

Ainsi que s'autorise aux ayants droit la liberté d'adopter les dispositions techniques pour verrouiller les codes d'accès et protéger l'œuvre (article 11).

Cependant des nouvelles réglementations en matière de droit sur le numérique sont en train d'être discutées au parlement, elles peuvent générer des changements en rapport aux usages de dite technologie.

Dans mon rapport de stage, je fais référence aux licences d'art libre et creative commons dans lesquelles s'offre la alternative d'une ouverture des œuvres en matières de distribution, copie, partage, modification, entre autres dans un respect des droits à la propriété intellectuelle international et notamment à convention de Berne pour les traites internationaux.

<sup>2</sup> Pour plus d'information vous pouvez consulter le livre de Sirinelle Pierre, *Propriété littéraire et artistique*. Collection *Mémentos*, 2eme Edition Dalloz.2004.p.226.



## **Model du contrat pour le scénario:**

### **Entre les soussignés :**

Ci-après dénommée le chef du projet,

D'une part

### **Et**

Ci-après dénommée le contractant,

D'autre part,

**Art1 : objet de la convention :** Le contractant déclare expressément être co-titulaire des droits d'auteur avec le chef du projet sur le scénario xxx, ci-après désignés, et, être habilité à en céder les droits d'exploitation :

Le scénario xxx, est destiné à intégrer l'œuvre *Point*.

Le contractant cède à titre exclusif au chef du projet, aux conditions définies ci-après, le droit d'insérer et exploiter le scénario mentionné à l'article 2 ci-dessous,

**Art 2: Entendue des droits :** Le chef de projet aura le droit d'exploiter le scénario xxx sous la forme de performance dans le dispositif d'installation *Point*, dans le monde entier, sans aucune limitation, pour toute la durée des droits d'auteur y compris les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée intégralement et par tout mode d'exploitation connu et inconnu notamment :

- Le droit d'adaptation, de représentation et de reproduction en tout ou partie pour le cinéma, la vidéo numérique, la télévision et tout mode existant ou à venir des œuvres audiovisuelles et théâtrales.
- Le droit de représentation et de reproduction en tout ou partie et d'adaptation par tout procède existant notamment en projections publiques ou par voie hertzienne, satellite, numérique dans un lieu public et privé.
- Le droit de reproduction sous forme d'édition numérique en particulier en installation interactive, Cd-rom et DVD et de livre (à tirage non limité, à tout type de qualité)
- Le droit de reproduction en partie dans les journaux et périodiques, Internet, catalogues, présentoirs, jeux.
- Le droit de communication au public et d'adaptation, en tout pays, par voie d'exposition, par tous procédés de diffusion de la parole et d'écriture.
- Le droit de communiquer au public par tous moyens de vente, location, prêt ou libres.

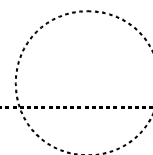
**Art 3 : Modalités de mise à disposition :** Le chef du projet doit être en mesure d'exercer paisiblement les droits d'exploitation ainsi cédés. Le scénario sera mis à disposition en support numérique et en papier. Le..... A.....

**Art 4 : Garanties :** Le contractant et le chef du projet en tant que co-auteur déclarent disposer sans restriction ni réserve des droits cédés et des autorisations de diffusion.

**Art 5 : Dispositions financières :** Le chef de projet versera, en contrepartie des droits qui lui son cédés, au contractant, la somme forfaitaire de 0€ hors taxe après réception de la facture avec la TVA, au taux en vigueur au jour de la facturation.

**Art 6 : Clause résolutoire :** Les parties pourront entraîner la résolution de plein droit de ce contrat aux tors et griefs de la partie défaillante, sans préjudice de tous dommages et intérêts éventuels.

**Art 7 : Attribution de juridiction :** Toute contestation relative à l'interprétation et/ ou à l'exécution des disposition du présent contrat sera exclusivement portée devant les tribunaux compétents.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Fait à ....., le....., en deux exemplaires originaux, dont un remis à chacune des parties.

## Model du contrat pour l'exploitation des droits d'image:

### Entre les soussignés :

Ci-après dénommée le réalisateur,  
D'une part

### Et

Ci-après dénommée le contractant,  
D'autre part,

**Art1 : objet de la convention :** Le contractant déclare expressément être titulaire des droits à l'image dans les 30 films réalisées par le réalisateur, ci-après désignés, et, être habilité à en céder les droits d'exploitation :

Les 30 films forment sont destinés à intégrer l'œuvre *Point*.

Le contractant cède à titre exclusif au réalisateur, aux conditions définies ci-après, le droit d'insérer et exploiter les images où le contractant est figurant comme mentionné à l'article 2 ci-dessous,

**Art 2: Entendue des droits :** Le réalisateur aura le droit d'exploiter les films sous la forme de support numérique uniquement dans le dispositif d'installation *Point*, dans le monde entier, sans aucune limitation, pour toute la durée des droits d'auteur y compris les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée intégralement et par tout mode d'exploitation connu et inconnu notamment :

- Le droit d'adaptation, de représentation et de reproduction en tout ou partie pour le cinéma, la vidéo numérique, la télévision et tout mode existant ou à venir des œuvres audiovisuelles et théâtrales.

- Le droit de représentation et de reproduction en tout ou partie et d'adaptation par tout procède existant notamment en projections publiques ou par voie hertzienne, satellite, numérique dans un lieu public et privé.

- Le droit de reproduction sous forme d'édition numérique en particulier en installation interactive, Cd-rom et DVD et de livre (à tirage non limité, à tout type de qualité)

- Le droit de reproduction en partie dans les journaux et périodiques, Internet, catalogues, présentoirs, jeux.

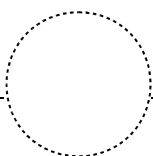
- Le droit de communication au public et d'adaptation, en tout pays, par voie d'exposition, par tous procédés de diffusion de la parole et d'écriture.

- Le droit de communiquer au public par tous moyens de vente, location, prêt ou libres.

**Art 3 : Modalités de mise à disposition :** Le réalisateur pourra être en mesure d'exercer paisiblement les droits d'exploitation ainsi cédés. Le contractant montre son accord sur les images prises, sur leur qualité, ces images ne le dénigrent pas dans sa personnalité. Ces images seront destinées exclusivement dans le cadre du projet artistique *point* et à sa communication. Le..... A.....

**Art 4 : Garanties :** Le contractant et le réalisateur déclarent disposer sans restriction ni réserve des droits cédés et des autorisations de diffusion.

**Art 5 : Dispositions financières :** Le réalisateur versera, en contrepartie des droits qui lui son cédés, au contractant, la somme forfaitaire de 0€ hors taxe après réception: de la facture avec la TVA, au taux en vigueur au jour de la facturation.



**Art 6 : Clause résolutoire :** Les parties pourront entraîner la résolution de plein droit de ce contrat aux torts et griefs de la partie défaillante, sans préjudice de tous dommages et intérêts éventuels.

**Art 7 : Attribution de juridiction :** Toute contestation relative à l'interprétation et/ou à l'exécution des disposition du présent contrat sera exclusivement portée devant les tribunaux compétents.

Fait à ....., le....., en deux exemplaires originaux, dont un remis à chacune des parties.

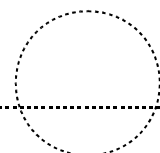
### **Normes de sécurité, point bleus :**

Pour les installations interactives il y a de nombreuses règles de sécurité auxquelles l'œuvre dès sa conception doit prendre en compte, ce avec la finalité de réduire les accidentes et de garantir dans la mesure de possible le respect de l'autre, ainsi que d'offrir une œuvre de qualité.

En ce que concerné aux normes techniques et de l'environnement, contre incendies. Les lieux qui accueillent l'œuvre doivent être garantes de répondre sur ces conditions.

Cependant l'œuvre ici proposé doit tenir en compte :

- La structure englobante doit posséder des sorties de secours, les connexions doivent être conformes et caches au public, un arrêt d'urgence du jus électrique doit être prévu, un extincteur doit être mis à disposition.
- Si bien le déplacement des participants est réduit à aller vers l'armoire et sortir, il doit être sans obstacles d'aucun type.
- Un minimum de illumination doit être garantie. Les participants doivent être informés que l'illumination est réduite et on doit les suggérer d'aller doucement et de permettre aux yeux de s'habituer au changement de lumière.
- Le personnage qui aide dans le guidage du déplacement des participants doit demander l'avis du participant, une seule personne à la fois est admise, les enfants entreront avec ses parents qui se font responsables de l'enfant, il doit éviter toute confrontation, éviter le vol du matériel même si une assurance à cet égard est prévue,
- Cette œuvre n'a pas été conçue pour être exposée en extérieurs. Cependant si le cas se présente, elle doit être crée avec des tissus non inflammables et imperméables, et permettre un bon attache au sol ainsi que avoir un système de ventilation.





## PORTRAIT CONTEXTUEL DE POSSIBILITÉS;

### . LES DÉCLINAISONS. ÉVALUATIONS. RAPPORT DE STAGE

---

Toute œuvre est sans doute une prise de risques et un rêve. Chaque action est le résultat d'un choix plus ou moins heureux fait à un moment donné pendant le processus de la création. Le projet de l'oeuvre porte en soit le rêve, l'utopie et la puissance du désir.

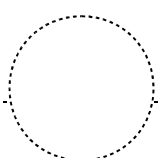
La première partie consiste en montrer rapidement les esquisses de ce projet-ci. Cette proposition est déjà une des possibles manières de représenter le point, de la recherche de contenu et contenant, des chrysalides hamacs, entre autres. De plus en plus les réalisateurs exécutent d'esquisses, de documents, des réflexions qui permettent faire un aller/retour entre ses pensées et sa pratique artistique.

La deuxième partie est une aperçue des évolutions du concept jusqu'au pendule numérique Je vous présente une table de l'analyse DOFF du projet *Point*. Les difficultés et les opportunités sont définies selon le contexte, et les forces et faiblesses, selon les porteurs du projet Ainsi ce schéma permet un regard dans la dynamique globale et individuelle. Ainsi il peut prévoir où sont les difficultés, quels sont ses forces et faiblesses et quels sont ses opportunités (DOFF).

Et la troisième partie est le rapport de stage, donc une vision dans le champ professionnel et une manière de voir le contexte économique dans lequel nous nous trouvons. Je raconte mon expérience dans le montage de documentaires avec « linea y média » à Bogota en Colombie et la découverte des logiciels libres et des licences d'art libre avec « coopalibre » structure que milité pour le partage de connaissances en informatique dans le champ de l'économie solidaire à Toulouse en France.

Ainsi cette création est une réalisation dans le cadre d'une formation, dans un contexte et dans une continuité qui fait qu'elle se trouve en métamorphose constante.

8  
1  
7  
2  
2  
0  
7  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

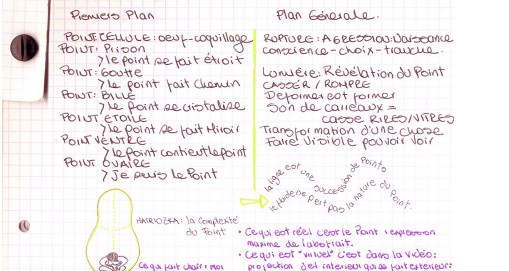
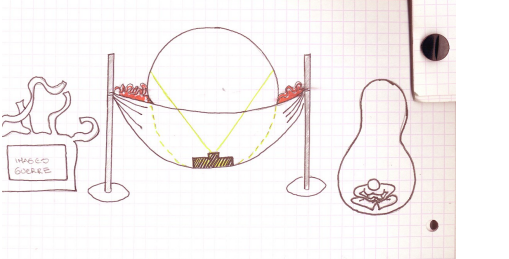
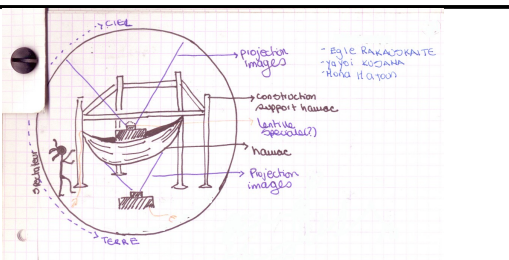
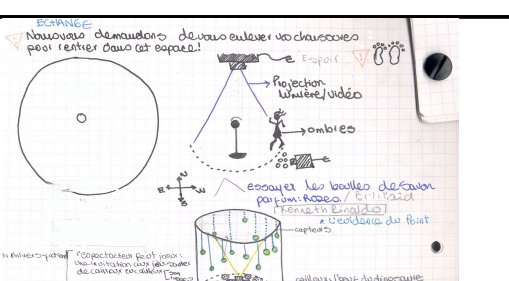


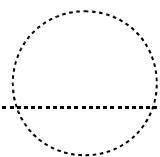
Ainsi, je suis passée de la recherche d'un village imaginaire où tout est possible (« *Macondo* » de *cent ans de solitude*) au point qui contient l'infinitude du petit. C'est encore un monde épique et héroïque dans sa capacité d'être par soi même fragile et discret dans son idéalité.

Aujourd'hui le projet est un artefact en construction d'un pendule numérique donc ce petit monde est venu pour rejoindre l'infra-mince et l'infra-ordinaire d'une quête plastique.

Cependant l'artefact ici présenté n'est pas l'œuvre finalisé. Il forme partie d'une partie de la création, il est un premier prototype qui permet de faire une évaluation du travail réalisée jusqu'à maintenant.

Mais ce point aurait pu être autre chose... voici des prototypes papier :

<p><i>Je suis point</i></p>	<p>Plan Général</p> <p>POINTEILLE: oeuf-coquillage          Point: Pison          ? Le point se fait étroit          Point: boîte          ? Le point fait chemin          Point: Eau          ? Le point se cristallise          Point: étoile          ? Le point se fait noir          Point: verre          ? Le point contredit le point          Point: Ovale          ? Je suis le Point</p> <p>Plan Générale</p> <p>POINTE: A 66666666666666666666          conscience-choix-travail</p> <p>Lumière: Révélation du Point          CROSER / ROUPER          D'abord est formé          DON de conscience =          CROSER / ROUPER          Transformation d'une chose          Faire visible pouvait être</p> <p>Le point est une succession de points          Il n'y a pas de point          Pour la nature du point.</p> <p>AKAKOHA: la capitale          du Point          Ça peut être moi</p> <p>• Ça est réel c'est le Point : expression          maxime de l'existence.          • Ça est "réel" c'est dans la vidéo          projection, j'ai interviewé qu'on fait c'est pas          les personnes en les vidéos</p> 
<p><i>Coquillage de 100 ans de solitude</i></p>	
<p><i>Monde épique</i></p>	
<p><i>Jeux oeuf de dinosaure &amp; première révélation du point.</i></p>	<p>SCÉNARIO</p> <p>Nouveau dimensions de vous enlever les chaussures          peut rentrer dans cet espace!</p> <p>Essayer les boîtes de carton          par une vidéo / film / vidéo          (FERRASSA) (L'ÉCRAN)          • l'ordinateur du Point          (capture)</p> <p>essayer les boîtes de carton          par une vidéo / film / vidéo          (FERRASSA) (L'ÉCRAN)          • l'ordinateur du Point          (capture)</p> <p>• l'ordinateur du Point          (capture)</p> <p>• l'ordinateur du Point          (capture)</p> 



## L'EVALUATION DOFF

Difficultés	Opportunités
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les limites de connaissance technique et les investissements financiers coûteux peuvent limiter les recherches artistiques comme par exemple : la manque des possibilités pour la réalisation d'un prototype en MAX-MSP, expérimentation avec des plusieurs sortes de capteurs et les approfondissements sur les sons. La formation est très axée sur l'image et elle ne fonctionne pas comme des ateliers de recherche pratique car les cours sont conçus d'une manière cathédrale.</li> <li>• Evaluer le temps, le budget et les aspects juridiques dans un autre pays n'est pas sans nouveauté et signifie toujours un défi grâce à la différence de contexte.</li> <li>• A définir avec rapidité le lieu de stage. Les démarches pour des stages sont à apprendre. En Colombie j'ai réalisé un stage qui m'a permis d'explorer l'audiovisuel numérique. Et un deuxième stage en France qui puisse me permettre de découvrir autres manières de travailler, je l'ai réalisé avec Coopalibre, une structure de l'économie solidaire qui fait la promotion et le service de formation dans les logiciels libres.</li> <li>• Les différences techniques et de systèmes (NTSC/PAL) risquent de alourdir le travail, il faut prévoir à l'avance pour réduire les difficultés de compatibilité.</li> <li>• La compression de la démarche dans les notions de continuité et discontinuité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une œuvre de ce type dans un cadre académique permet de faire le lien entre pratique et théorie.</li> <li>• De la même sorte, c'est très appréciable l'épaulement et la mise en question de la part de professionnels et artistes du Master qui aident les étudiants dans le développement de leur démarche artistique.</li> <li>• Les logiciels libres et les dynamiques d'open source permettent dans un cadre académique de réduire les coûts et de participer à la chaîne du partage des connaissances en informatique.</li> <li>• La diversité des approches académiques du Master sur les œuvres numériques (questions juridiques, ergonomiques, entre autres) m'ont aidé à élargir mon regard sur dits projets.</li> <li>• Je compte avec un partenariat engagé et sincère avec des liens d'amitié forts qui m'accompagnent et redynamisent le travail créatif grâce à leur confiance avec Emmaüs et leur accompagnement dans le développement humain individuel et collectif.</li> <li>• La rencontre interculturelle contribue aussi à mettre en doute l'habitus et à être d'avantage plus rigoureuse.</li> </ul>
Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En raison de ma formation en audiovisuels. j'ai un regard global sur les œuvres à plusieurs médias et l'habitude de travailler sur de projets ambitieux,</li> <li>• La plus part du temps j'essaie de m'amuser avec les tâches qu'au départ peuvent me paraître le plus ennuyeuses dans une création artistique et à faire d'elles un espace de jeux-sérieux.</li> <li>• Ma sensibilité politique et artistique m'a permis de vivre des expériences toujours très intéressantes en essayant de créer de multiples liens et de partager dès une perspective solidaire, j'espère cette année ne sera pas l'exception.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le caractère individuel de l'œuvre ne me permet pas souvent le recul nécessaire sur ma propre expérience et appauvri les perspectives de l'oeuvre.</li> <li>• La différence entre l'audiovisuel et le numérique c'était, pour moi, au départ de la formation floue. La tendance à réfléchir un média à partir d'un autre est une limitation laquelle m'a empêché d'avancer plus vite dans des propositions techniques.</li> <li>• Le manque de connaissances techniques risque de allonger le temps de travail par tâche.</li> <li>• L'évaluation du temps dans des contextes culturelles nouveaux, la manque de compression du fonctionnement humain.</li> </ul>

83.107

## LES DECLINAISONS DU PROJET : PASSAGE DU PROTOTYPE À L'OEUVRE

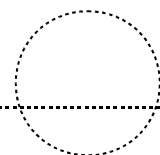
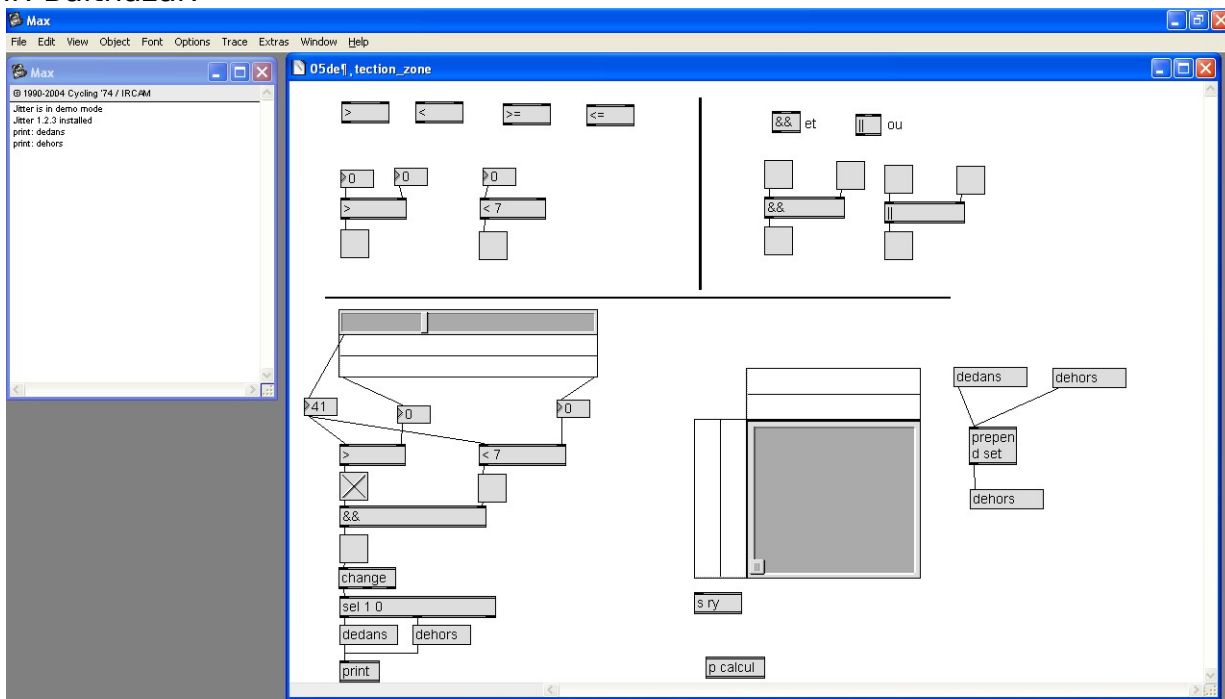


les extensions du projet peuvent être définies par autres possibilités techniques, de contexte et d'objectif. Voici quelques unes parmi ces possibilités :

- **Dans un autre programme informatique MAX-MSP ou son équivalent en logiciel libre Pure Data:** Une plus large lecture des coordonnées et de calculs permet aussi une majeure plasticité. J'ai tendance à ressentir l'environnement de Max comme un violon à différence de Director qui est plus comme un piano, si bien le piano est propice pour le point, le violon l'est pour l'oscillation. Un deuxième prototype en Max sera sujet de réflexion après l'analyse du premier et de la continuité.

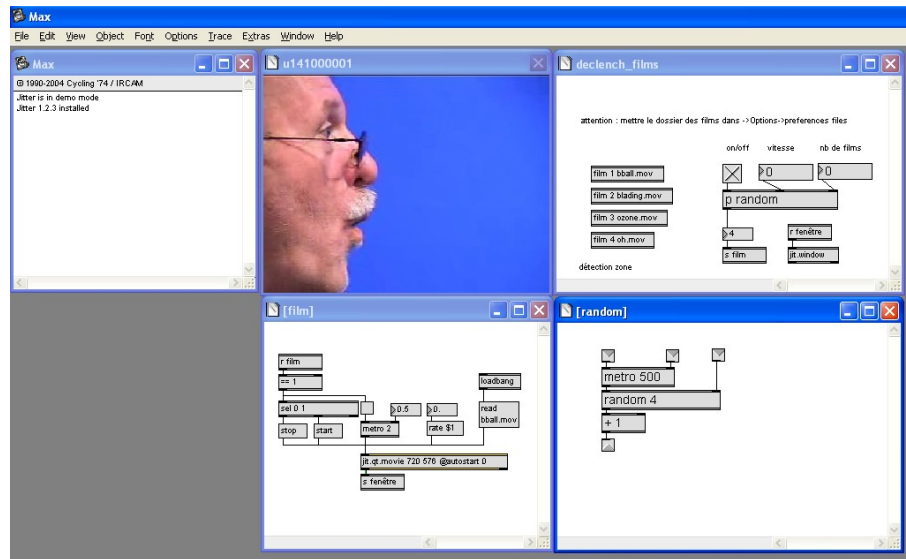
Quelques avancements ont commencé à être envisagées avec un patch développe par Mr Balthazar, professeur de MAX à l'université de Toulouse le Mirail, pour un de ces travaux artistique avec une palette graphique lequel peut être repris avec une fonction « Random » avec des vidéos. Cela permet d'étudier d'autres possibilités dans la continuité des dispositifs à caractère mixte. Voici quelques captures d'écran du patch en train d'être crée :

Pour la tablette graphique, voici deux prises d'écran du patch réalisé par Mr. Balthazar:



- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Pour la fonction Random sur max :



Cependant ce travail doit être étudié aussi avec un capteur d'inclinaison afin de analyser les options de ce travail avec un pendule de Foucault plus important par exemple avec celui du musée des arts et métier ou encore celui du panthéon où l'œuvre définitive sera dans un de ceux bâtiments recouverts comme par exemple l'artiste Cristo.



A continuation, je vous présente l'image d'un capteur d'inclinaison et d'accélération, qui permet de capter des mouvements en rapport à un axe vertical et aux ralentissements. Lequel pourrait être installé sur le pendule de Foucault. Afin de récupérer l'information par le protocole de midi et l'interpréter dans un logiciel comme max ou pure date en développant également un patch adapté pour générer des transitions en temps réel et selon les zones sensibles récupérer et projeter des images à partir de la web.



- **Dans l'industrie:** une lampe de chevet pour raconter des histoires aux enfants avant de s'endormir ou un jouet oracle pour découvrir la poésie du jour... ou encore un simulateur des cartes de l'espace.

Certaines entreprises ont travaillé à la création d'un nano-projecteur qui pourrait faire entre 18 à 76 cm de diagonale pour gérer des affichages vidéo. Ce qui permet aujourd'hui la possibilité d'imaginer la création d'une lampe de chevet avec cette technologie. Le pendule numérique

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

garderait le principe vidéo projecteur, interface artistique avec une tablette graphique modifiée et un système ordinateur.

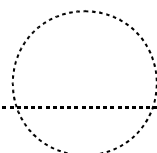


- **Dans l'éducatif scientifique** : elle peut nous permettre de reprendre les théories du pendule de Foucault, de la géométrie grec et/ou inciter des étudiants à essayer de comprendre les algorithmes et la cryptologie substrat basic de l'œuvre numérique.

Dans une sorte de borne interactive qui garderait le même principe pour le système interactive et laquelle pourrais traiter le sujet de continuité et discontinuité ; ainsi que les avancées scientifiques sur la question du pendule et les lois physiques associées.

- **Dans la réflexion sur la continuité de systèmes mixtes** : elle nous permet de revoir une réflexion entame par Bill Viola et d'autres artistes sur l'intégration des divers médias au sein d'une même œuvre. L'investigation dans ce domaine est très dynamique et plusieurs de travail d'haute qualité scientifique sont déjà en cours. Mais une perspective dans une perspective esthétique il y a beaucoup des choses à réaliser.

- **Dans la réflexion sur l'eidétique** : elle nous permet d'envisager la créations de possibles comme dans l'hallucination et ainsi d'étendre les réflexions sur le récit des œuvres numériques. Un travail philosophique à entrevoir.



## **RAPPORT DE STAGES : DES VISIONS PROFESIONNELLES**

J'ai fait deux stages, le premier en Colombie dans l'entreprise « Linea y Media » pour faire du montage vidéo sur Adobe Premier Pro en intégrant des images travaillés en Photoshop, en After Effets et en 3D Max. Et le deuxième est une structure appartenant à l'économie solidaire « Coopalibre » et qui cherche à militer par le partage de connaissances en informatique et pour une communication équitable.

« **Linea y Media** » est une entreprise de réalisation des films documentaires éducatifs et culturelles dans les thèmes de l'organisation sociale et solidaire entre les citoyens d'un territoire. Elle a réalisé plusieurs films pour des institutions, fédérations et pour les chaînes publiques en Colombie.

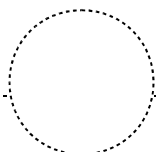
Dans le passé, j'avais travaillé avec eux dans la réalisation de la série télévisuelle « Mil Agros » et diffusé par la chaîne publique « Senal Colombia » pour avec les agriculteurs montrer leurs avancées dans leurs savoir-faire et dans les manières innovantes d'organisation coopérative et associative. Mon rôle était de créer les scénarios en équipe avec le délégué d'investigation et le réalisateur, de faire le script et dans l'assistance de production.

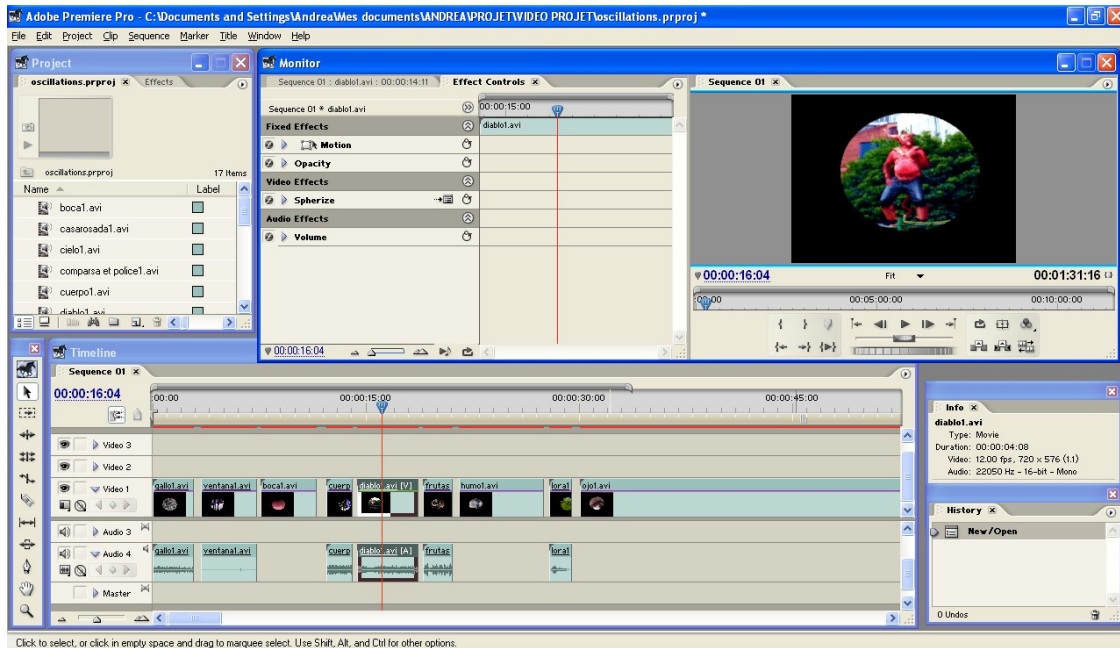
Pendant les trois de mon stage, j'ai pu participer à toute la chaîne de production, même dans la partie technique de montage des documentaires sur ordinateur. Ils travaillent basique ment avec un logiciel Adobe Premier, after effets, photoshop et 3D Max en système DV NTSC. Et Betacam.

**Adobe Premier** est un logiciel de montage de vidéo avec une grande possibilité des effets image et son, des transitions et d'une facile manipulation. Aussi ils peuvent être intégrées des images en format JPG et des images travaillées sur after effets pour des génériques ou 3D max. De manière à intégrer plusieurs medias pour la réalisation des DVD ou des vidéos sur d'autres formats.

Des images vidéos ou des photographies peuvent être captures, par exemple, à partir de la caméra vidéo ; ou importes d'un fichier existant. Elles peuvent être organisées dans un *timeline* et facilement visualisées. Egalement on peut rajouter des transitions et des effets tan dans l'image comme dans le son. Voici une capture écran du logiciel avec une des recherches des effets réaliser pour les vidéos de mon travail de création, voici une capture d'écran :

2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2





Dans le période de stage avec « linea y media », nous avons réalisée deux documentaires : un sur la transformation de la canne de sucre<sup>1</sup> et un autre inachevée, pendant mon stage, sur le recyclage à Bogota. Ses allées et retours entre la pratique, la théorie et les différents métiers de l'audiovisuel m'ont permis de comprendre tous les postes dans la réalisation des films, au même temps que de me sentir plus sûre dans la pratique avec la technique vidéo.

Au même temps, ce voyage en Colombie m'a permis d'enregistrer des images pendant le « festival Ibéro américain de théâtre » qu'a lieu à Bogota chaque deux ans et qu'aujourd'hui est un espace de rendez vous important pour plusieurs compagnies et des artistes de divers pays d'Amérique Latine. J'ai choisi certains de ses images pour reconstruire des instants de ma charte personnelle avec des personnages ou des moments qui me renvoient à des souvenirs de mon enfance en Colombie caractérisée le plus souvent par cette confrontation avec la réalité violente et difficilement politique et la magie des personnages et des histoires.

D'autre part, j'ai eu l'opportunité de reprendre la réflexion sur les notions de montage, ou le questionnement technique de la création d'une continuité audiovisuelle à travers de la narration.

Dans le cas des films documentaires réalisés à « Linea y Media », c'est le témoignage personnel de gens qui vont guider et raconter le monde qui leurs entoura dans la recherche du lien affectif entre leur activité et leur vie. Le réalisateur, Pepe Pardo, dessina une vision romantique du monde agricole rural ; il est passionné par la culture paysanne et il laisse transparaître dans son travail audiovisuel ce sentiment.

C'est pour cela, que si l'objectif de ses films n'est pas toujours didactique et éducatif, il le devient ; car son travail tend à toucher, si j'utilisé les termes de la rhétorique aristotélique, les passionnés et la compassion humaine pour véhiculer des messages souvent sur leur amour au travail et à la terre agricole.

Le déroulement de ses narrations s'est construit à fil et à mesure avec la rencontre des acteurs sur le terrain qui ont du charisme de par leur capacité et

<sup>1</sup> Inclus un DVD de ce documentaire en espagnol. Durée: 52 min Système NTSC.



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

conviction, ils sont de moteurs dans leur champ d'activité. C'est eux qui racontent leurs histoires personnelles une transmission de leur savoir-faire passe par leur oralité.

Cependant, le travail multimédia fonctionne d'une manière plus hypertextuelle et où la narration n'est point linéaire ; même si beaucoup des œuvres cinématographiques et littéraires ont exploré dans d'autres modes de narration. L'hypertextualité permet la réalisation des narrations plus ouvertes dans ses interprétations. L'œuvre multimédia contient moins ce fausse ambition du contrôle des messages et des lectures faites pour le récepteur et quand on associé la possibilité de l'hasard du calcul machinique, la participation des autres instruments dans la construction du message laisse un petit espace de marge à ce sentiment d'incertitude et de manque de maîtrise de tous les éléments qui constituent l'œuvre.

Cette insertion de l'hasard dans l'œuvre comme à leur temps l'auraient fait les surréalistes, marque un choix créatif dans lequel l'homme s'approche aux incertitudes de la vie avec plus ou moins de bonheur. Dans la partie vidéo du pendule numérique chaque fragment est travaillé d'une manière individuelle et le montage d'un après l'autre se fera par la rencontre des deux éléments non maîtrisés par l'homme : le calcul aléatoire de la machine et les mouvements du cosmos dessinés par le pendule en soi.

Ainsi que l'interactivité crée un sentiment de participation à la construction des récits. Les spectateurs dans les médias numériques ne se contentent plus avec une interprétation de ce qu'ils regardent, ils apprennent le désir de participer, d'être acteurs.

Dans mon travail créatif je suis actrice importante dans mon devenir et dans ma formation. Apprendre à manipuler des logiciels ou des outils produit en moi ce sentiment d'être actrice. Réaliser des récits et participer complètement à la création de cela me permet d'être dans une interactivité profonde avec le monde.

Ce stage a été riche en rencontres avec des acteurs créateurs de société, en ressources et en l'affirmation du moi dans la confiance avec l'outil multimédia. Un retour un arrière vers l'audiovisuel, une retrouvaille avec le passé et une confrontation avec mes choix.

« **Coopalibre** <sup>2</sup> » est un prestataire informatique organisé en réseau de compétences, composé d'une équipe de professionnels de l'informatique et de la communication. Cette association de compétences couvre une large gamme de besoin dans le domaine des technologies de l'information et elle a fait le choix de promouvoir des solutions dans le usage du logiciel libre.

On parle de logiciel libre en opposition aux logiciels propriétaires<sup>3</sup>. Certains développeurs des logiciels dès les débuts de l'informatique ont trouvé naturel de partager les codes sources des leurs programmes à fin de pouvoir les améliorer ou de partager les connaissances pour faire des études approfondies et afin de faire avancer les innovations avec beaucoup plus de rapidité. Le partage dans le monde

<sup>2</sup> Site internet Coopalibre : <http://www.coopalibre.com/>

<sup>3</sup> <http://www.framasoft.net/article4127.html> **Auteur** APRIL. 5 juillet 2005 (5 août 2005) Sous licence: Créative Commons BY-SA à partir du livre de Florent Latrive, *Du bon usage de la piraterie*. Publiée le 29 mars 2007 à La Découverte.

de l'informatique était très encourage car c'était très efficace pour les gens qui voulaient apprendre, mais aussi pour les inventions en soi.

Cependant depuis des années 80's ont commencé à être créés des licences restrictives d'utilisation car dans cette période le marché de l'informatique perçoit une grande expansion et l'offre d'un majeur profit pour les développeurs les a poussé à protéger leur travail pour le livrer sous une forme compilé aux utilisateur qui n'auraient plus le droit de modifier les codes sources ni d'avoir accès<sup>4</sup>.

Certains développeurs et hackers ont considérées que ces mesurées entravaient une manière de travailler que dans la pratique permettait de favoriser le savoir scientifique, la liberté d'expression et l'autonomie.

C'est pour cela que des initiatives alternatives ont apparue. Le mouvement « open source » a été créé par Richard Stallman avec la création d'un système d'exploitation appelle « GNU » et de la fondation « free software foundation » ('FSF', <http://www.fsf.org>). Il a été à l'initiative du concept « copy left » en contraposition au « copy right » avec l'objectif de protéger la liberté de modification et de distribution des logiciels libres par des licences ayant des restrictions différentes.

Juridiquement les logiciels libres ont toujours été couverts par un droit d'auteur. L'œuvre tombe dans le domaine public à la fin de la durée de protection du droit d'auteur, soit 70 ans après le décès de l'auteur ou en cas d'œuvre collective 70 ans après l'année de sa publication.

Le cadre juridique des logiciels libres certifiées par la « GNU/LINUX » et garantis par l'open source initiatives ('OSI', <http://www.opensource.org>) permet un cadre commun de libre distribution avec le code source et avec l'autorisation des travaux dérivés et de modification de code source entre autres.

Cependant des nuances dans le monde du libre existent et par exemple « La General Public License ('GPL') est une licence qu'empêche l'intégration du code libre dans un logiciel propriétaire. L'Open Source Foundation la considère quand même comme une licence libre, en s'appuyant sur le fait qu'un logiciel

<sup>4</sup> Dans la même période les notions de brevets se sont largement développés en allant jusqu'aujourd'hui aux biotechnologies et aux découvertes génétiques et biogénétiques. Certains réflexions sont en train de émerger car si bien à l'époque se considérée que privatiser était une alternative au fait que une multitude des utilisateurs pouvait créer de la surexploitation des ressources, actuellement nous sommes dans une surexploitation des brevets. A ce sujet, Michael A. Heller et Rebecca S. Eisenberg. *L'extension du brevet Innovations médicales : L'anti-tragédie des communs...*, University of Michigan Law School. Publié dans le Courrier du planète. Article : 57 - *Génomique Les risques d'appropriation du vivant*, site Interne <http://www.courrierdelaplanete.org/57/article1.html>. « Dans certains secteurs d'activité, des détenteurs de droits de propriété intellectuelle habitués à traiter ensemble ont parfois su développer des institutions pour réduire les coûts de transaction liés à l'acquisition des "paquets" de licences. Par exemple, dans l'industrie musicale, les producteurs ont créé des collectifs de copyrights pour obtenir rapidement un droit d'usage sur le grand nombre d'œuvres protégées de différents propriétaires qu'ils utilisent. Dans l'automobile l'aviation, des pools de brevets ont émergé, parfois avec l'appui du gouvernement, quand des licences liées à de multiples détenteurs de brevets ont été nécessaires pour développer des produits importants. Quand le cadre juridique général menace d'entraîner un gaspillage des ressources, les gens réorganisent souvent leurs droits et mettent de l'ordre par le biais d'accords privés. Peut-être certains des problèmes causés par la prolifération des brevets en amont dans le travail de recherche biomédicale disparaîtront-ils quand les détenteurs de brevets et les acquéreurs de licence auront accumulé de l'expérience en matière de propriété intellectuelle, et quand les institutions auront évolué pour les aider à passer des accords. Les coûts de court terme liés au report du développement des produits pourraient être justifiés si la privatisation fragmentée permet à la recherche non appliquée de s'autofinancer davantage et d'assurer sa viabilité. Les barrières que mettent les brevets au développement des produits ne seraient alors qu'un phénomène transitoire ». AIDA - Le Courrier de la planète -Domaine de Lavalette - 1037 rue Jean-François Breton - 34090 Montpellier cedex- France- [cdp@courrierdelaplanete.org](mailto:cdp@courrierdelaplanete.org) Dernière mise à jour Thursday 2. December, 2005

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

propriétaire pourrait faire appel à un logiciel sous licence GPL pour exécuter certaines de ses fonctions, tant que les deux logiciels restent distincts et que le code du logiciel libre ainsi exploité est mis à disposition de l'utilisateur suivant les règles de sa licence propre. Ce point est controversé car la définition de 'distinct' est soumise à interprétation, et n'a pas encore été testée devant des tribunaux »<sup>5</sup>.

La licence publique générale GPL est considérée comme une des licences « open source » les plus restrictives, à l'inverse de la licence de l'Université de BERKELEY (la licence BSD). Cette licence prévoit la non-responsabilité du distributeur et l'absence de garantie contractuelle. Ces mentions sont souvent imposées dans les contrats de distribution de logiciels libres<sup>6</sup>.

Alors actuel existent trois types des licences en rapport aux créations artistiques : Licence Art Libre , EFF Open Audio Licence, GNU Art, et une licence sur les créations courants, communes ou commons. Je vous présente à continuation deux parmi ces licences :

### **Licence Art libre 1.3 (LAL 1.3)<sup>7</sup>:**

#### **Préambule :**

Avec la Licence Art Libre, l'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les oeuvres dans le respect des droits de l'auteur.



Loin d'ignorer ces droits, la Licence Art Libre les reconnaît et les protège. Elle en reformule l'exercice en permettant à tout un chacun de faire un usage créatif des productions de l'esprit quels que soient leur genre et leur forme d'expression.

Si, en règle générale, l'application du droit d'auteur conduit à restreindre l'accès aux oeuvres de l'esprit, la Licence Art Libre, au contraire, le favorise. L'intention est d'autoriser l'utilisation des ressources d'une oeuvre ; créer de nouvelles conditions de création pour amplifier les possibilités de création. La Licence Art Libre permet d'avoir jouissance des oeuvres tout en reconnaissant les droits et les responsabilités de chacun.

Avec le développement du numérique, l'invention d'internet et des logiciels libres, les modalités de création ont évolué : les productions de l'esprit s'offrent naturellement à la circulation, à l'échange et aux transformations. Elles se prêtent favorablement à la réalisation d'oeuvres communes que chacun peut augmenter pour l'avantage de tous.

C'est la raison essentielle de la Licence Art Libre : promouvoir et protéger ces productions de l'esprit selon les principes du copyleft : liberté d'usage, de copie, de diffusion, de transformation et interdiction d'appropriation exclusive.

#### **Définitions :**

Nous désignons par « oeuvre », autant l'oeuvre initiale, les oeuvres conséquentes, que l'oeuvre commune telles que définies ci-après :

<sup>5</sup> Jacques Crémer, Alexandre Gaudeul. *Quelques éléments d'économie du logiciel libre*. Cet article a été préparé pour l'Ecole thématique CNRS "Technologies de l'Information et de la Communication et structuration des collectifs" organisée par le GDR TICS, Carry le Rouet, 7-12 septembre 2003.

<sup>6</sup> On retrouve toutes ces licences sous le site [www.aful.org/présentations/licences/](http://www.aful.org/présentations/licences/)

<sup>7</sup> Sur le site <http://artlibre.org/licence/lal/> Cette page a été éditée le 8/04/2005

9  
1  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

*L'oeuvre commune :*

Il s'agit d'une oeuvre qui comprend l'oeuvre initiale ainsi que toutes les contributions postérieures (les originaux conséquents et les copies). Elle est créée à l'initiative de l'auteur initial qui par cette licence définit les conditions selon lesquelles les contributions sont faites.

*L'oeuvre initiale :*

C'est-à-dire l'oeuvre créée par l'initiateur de l'oeuvre commune dont les copies vont être modifiées par qui le souhaite.

*Les oeuvres conséquentes :*

C'est-à-dire les contributions des auteurs qui participent à la formation de l'oeuvre commune en faisant usage des droits de reproduction, de diffusion et de modification que leur confère la licence.

*Originaux (sources ou ressources de l'oeuvre) :*

Chaque exemplaire daté de l'oeuvre initiale ou conséquente que leurs auteurs présentent comme référence pour toutes actualisations, interprétations, copies ou reproductions ultérieures.

*Copie :*

Toute reproduction d'un original au sens de cette licence.

**1- OBJET.**

Cette licence a pour objet de définir les conditions selon lesquelles vous pouvez jouir librement de l'oeuvre.

**2. L'ÉTENDUE DE LA JOUISSANCE.**

Cette oeuvre est soumise au droit d'auteur, et l'auteur par cette licence vous indique quelles sont vos libertés pour la copier, la diffuser et la modifier.

**2.1 LA LIBERTÉ DE COPIER (OU DE REPRODUCTION).**

Vous avez la liberté de copier cette oeuvre pour vous, vos amis ou toute autre personne, quelle que soit la technique employée.

**2.2 LA LIBERTÉ DE DIFFUSER (INTERPRÉTER, REPRÉSENTER, DISTRIBUER).**

Vous pouvez diffuser librement les copies de ces oeuvres, modifiées ou non, quel que soit le support, quel que soit le lieu, à titre onéreux ou gratuit, si vous respectez toutes les conditions suivantes :

- joindre aux copies cette licence à l'identique ou indiquer précisément où se trouve la licence ;
- indiquer au destinataire le nom de chaque auteur des originaux, y compris le vôtre si vous avez modifié l'oeuvre ;
- indiquer au destinataire où il pourrait avoir accès aux originaux (initiaux et/ou conséquents).

Les auteurs des originaux pourront, s'ils le souhaitent, vous autoriser à diffuser l'original dans les mêmes conditions que les copies.

**2.3 LA LIBERTÉ DE MODIFIER.**

Vous avez la liberté de modifier les copies des originaux (initiaux et conséquents) dans le respect des conditions suivantes :

- celles prévues à l'article 2.2 en cas de diffusion de la copie modifiée ;
  - indiquer qu'il s'agit d'une oeuvre modifiée et, si possible, la nature de la modification ;
  - diffuser cette oeuvre conséquente avec la même licence ou avec toute licence compatible ;
- Les auteurs des originaux pourront, s'ils le souhaitent, vous autoriser à modifier l'original dans les mêmes conditions que les copies.

**3. DROITS CONNEXES.**

Les actes donnant lieu à des droits d'auteur ou des droits voisins ne doivent pas constituer un obstacle aux libertés conférées par cette licence.

C'est pourquoi, par exemple, les interprétations doivent être soumises à la même licence ou une licence compatible. De même, l'intégration de l'oeuvre à une base de données, une compilation ou une anthologie ne doit pas faire obstacle à la jouissance de l'oeuvre telle que définie par cette licence.

#### 4. L' INTEGRATION DE L'OEUVRE.

Toute intégration de cette oeuvre à un ensemble non soumis à la LAL doit assurer l'exercice des libertés conférées par cette licence.

Si l'oeuvre n'est plus accessible indépendamment de l'ensemble, alors l'intégration n'est possible qu'à condition que l'ensemble soit soumis à la LAL ou une licence compatible.

#### 5. CRITERES DE COMPATIBILITÉ.

Une licence est compatible avec la LAL si et seulement si :

- elle accorde l'autorisation de copier, diffuser et modifier des copies de l'oeuvre, y compris à des fins lucratives, et sans autres restrictions que celles qu'impose le respect des autres critères de compatibilité ;
- elle garantit la paternité de l'oeuvre et l'accès aux versions antérieures de l'oeuvre quand cet accès est possible ;
- elle reconnaît la LAL également compatible (réciprocité) ;
- elle impose que les modifications faites sur l'oeuvre soient soumises à la même licence ou encore à une licence répondant aux critères de compatibilité posés par la LAL.

#### 6. VOS DROITS INTELLECTUELS.

La LAL n'a pas pour objet de nier vos droits d'auteur sur votre contribution ni vos droits connexes. En choisissant de contribuer à l'évolution de cette oeuvre commune, vous acceptez seulement d'offrir aux autres les mêmes autorisations sur votre contribution que celles qui vous ont été accordées par cette licence. Ces autorisations n'entraînent pas un dessaisissement de vos droits intellectuels.

#### 7. VOS RESPONSABILITES.

La liberté de jouir de l'oeuvre tel que permis par la LAL (liberté de copier, diffuser, modifier) implique pour chacun la responsabilité de ses propres faits.

#### 8. LA DURÉE DE LA LICENCE.

Cette licence prend effet dès votre acceptation de ses dispositions. Le fait de copier, de diffuser, ou de modifier l'oeuvre constitue une acceptation tacite.

Cette licence a pour durée la durée des droits d'auteur attachés à l'oeuvre. Si vous ne respectez pas les termes de cette licence, vous perdez automatiquement les droits qu'elle vous confère.

Si le régime juridique auquel vous êtes soumis ne vous permet pas de respecter les termes de cette licence, vous ne pouvez pas vous prévaloir des libertés qu'elle confère.

#### 9. LES DIFFÉRENTES VERSIONS DE LA LICENCE.

Cette licence pourra être modifiée régulièrement, en vue de son amélioration, par ses auteurs (les acteurs du mouvement Copyleft Attitude) sous la forme de nouvelles versions numérotées. Vous avez toujours le choix entre vous contenter des dispositions contenues dans la version de la LAL sous laquelle la copie vous a été communiquée ou alors, vous prévaloir des dispositions d'une des versions ultérieures.

#### 10. LES SOUS-LICENCES.

Les sous-licences ne sont pas autorisées par la présente. Toute personne qui souhaite bénéficier des libertés qu'elle confère sera liée directement aux auteurs de l'oeuvre commune.

#### 11. LE CONTEXTE JURIDIQUE.

Cette licence est rédigée en référence au droit français et à la Convention de Berne relative au droit d'auteur.

#### MODE D'EMPLOI :

- *Comment utiliser la Licence Art Libre ?*

Pour bénéficier de la Licence Art Libre il suffit d'accompagner votre oeuvre de cette mention :

[Nom de l'auteur, titre, date et le cas échéant, le nom des auteurs de l'oeuvre initiale et conséquentes ainsi que leur localisation].

9  
3  
.  
1  
0  
7  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

Copyleft: cette oeuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://www.artlibre.org>

- Pourquoi utiliser la Licence Art Libre ?

1. Pour mettre à disposition votre oeuvre au plus grand nombre.
2. Pour la laisser diffuser librement.
3. Pour lui permettre d'évoluer en autorisant sa copie, diffusion et transformation par d'autres.
4. Pour pouvoir vous-même utiliser les ressources d'une oeuvre quand celle-ci est sous Licence Art Libre : la copier, la diffuser ou la transformer librement.
5. Ce n'est pas tout : La Licence Art Libre offre un cadre juridique intéressant pour empêcher toute appropriation abusive. Il n'est pas possible de s'emparer de votre oeuvre pour en court-circuiter le processus créatif et en avoir une jouissance exclusive.

- Quand utiliser la Licence Art Libre ?

Chaque fois que vous voulez bénéficier et faire bénéficier des droits de copie, diffusion et transformation des créations, sans qu'il n'y ait d'appropriation exclusive, utilisez la Licence Art Libre. Par exemple, pour des projets scientifiques, artistiques ou pédagogiques.

- A quels types d'oeuvres convient la Licence Art Libre ?

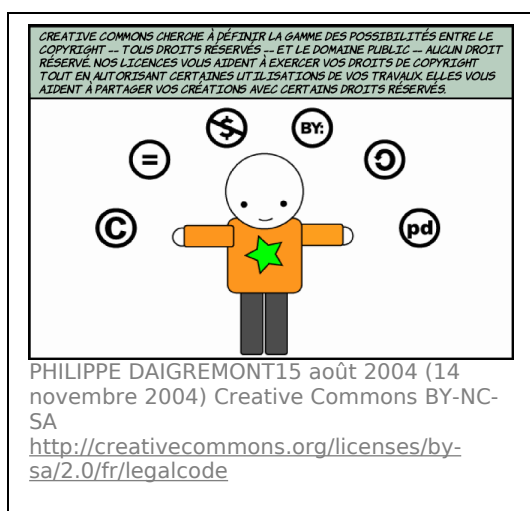
La Licence Art Libre s'applique aussi bien aux oeuvres numériques que non numériques. Vous pouvez mettre sous Licence Art Libre tout texte, toute image, tout son, tout geste, toutes sortes de machins sur lesquels vous disposez suffisamment de droits d'auteurs pour agir.

- Cette licence a une histoire :

Elle est née de l'observation et de la pratique du numérique, du logiciel libre, d'internet et de l'art. Elle est issue des [rencontres "Copyleft Attitude"](#) qui ont eu lieu à Paris en 2000. Pour la première fois elles faisaient se rencontrer des informaticiens du libre avec des gens du monde de l'art. Il s'agissait d'adapter les principes du copyleft qui définissent le logiciel libre à toutes sortes de créations. <http://www.artlibre.org>

Copyleft Attitude, 2007.

Vous pouvez reproduire et diffuser cette licence à l'identique.



Une autre alternative à cette licence de « copy left » et d'art libre est le contrat flexible « Créative Commons » qui propose une protection style « copy right » mais avec quelques assouplissements. Ainsi que de réserver aux créateurs les exploitations commerciales, les œuvres dérivées ou le degré de liberté dans le sens du logiciel libre. Ces contrats d'accès ouvert peuvent être utilisés pour tout type de création : texte, film, photo, musique, site web...

La présentation des jeunes artistes sur ce contrat permet aux auteurs de diffuser leur travail et de se faire connaître dans une ouverture ou public. Le contrat Créative Commons et la licence d'Art Libre diffèrent dans la forme et dans la permission de quelques droits d'une manière très subtil, cependant elles sont toutes deux respectueuses du droit à la propriété intellectuelle et artistique.

## Contrat Creative Commons <sup>8</sup>:

### Paternité - Partage Des Conditions Initiales A l'Identique 2.0

Creative Commons n'est pas un cabinet d'avocats et ne fournit pas de services de conseil juridique. La distribution de la présente version de ce contrat ne crée aucune relation juridique entre les parties au contrat présenté ci-après et Creative Commons. Creative Commons fournit cette offre de contrat-type en l'état, à seule fin d'information. Creative Commons ne saurait être tenu responsable des éventuels préjudices résultant du contenu ou de l'utilisation de ce contrat.

#### Contrat

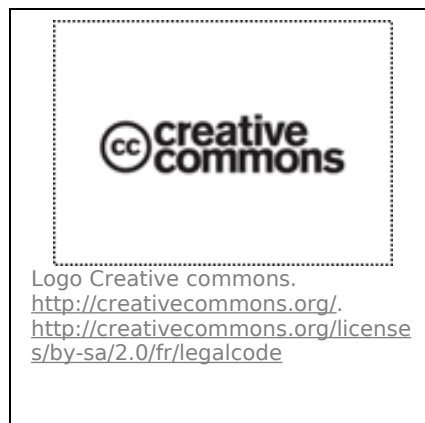
L'Oeuvre (telle que définie ci-dessous) est mise à disposition selon les termes du présent contrat appelé Contrat Public Creative Commons (dénommé ici « CPCC » ou « Contrat »). L'Oeuvre est protégée par le droit de la propriété littéraire et artistique (droit d'auteur, droits voisins, droits des producteurs de bases de données) ou toute autre loi applicable. Toute utilisation de l'Oeuvre autrement qu'explicitement autorisée selon ce Contrat ou le droit applicable est interdite.

L'exercice sur l'Oeuvre de tout droit proposé par le présent contrat vaut acceptation de celui-ci. Selon les termes et les obligations du présent contrat, la partie Offrante propose à la partie Acceptante l'exercice de certains droits présentés ci-après, et l'Acceptant en approuve les termes et conditions d'utilisation.

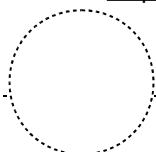
#### 1. Définitions

- a. « **Oeuvre** » : oeuvre de l'esprit protégeable par le droit de la propriété littéraire et artistique ou toute loi applicable et qui est mise à disposition selon les termes du présent Contrat.
- b. « **Oeuvre dite Collective** » : une oeuvre dans laquelle l'oeuvre, dans sa forme intégrale et non modifiée, est assemblée en un ensemble collectif avec d'autres contributions qui constituent en elles-mêmes des oeuvres séparées et indépendantes. Constituent notamment des Oeuvres dites Collectives les publications périodiques, les anthologies ou les encyclopédies. Aux termes de la présente autorisation, une oeuvre qui constitue une Oeuvre dite Collective ne sera pas considérée comme une Oeuvre dite Dérivée (telle que définie ci-après).
- c. « **Oeuvre dite Dérivée** » : une oeuvre créée soit à partir de l'Oeuvre seule, soit à partir de l'Oeuvre et d'autres oeuvres préexistantes. Constituent notamment des Oeuvres dites Dérivées les traductions, les arrangements musicaux, les adaptations théâtrales, littéraires ou cinématographiques, les enregistrements sonores, les reproductions par un art ou un procédé quelconque, les résumés, ou toute autre forme sous laquelle l'Oeuvre puisse être remaniée, modifiée, transformée ou adaptée, à l'exception d'une oeuvre qui constitue une Oeuvre dite Collective. Une Oeuvre dite Collective ne sera pas considérée comme une Oeuvre dite Dérivée aux termes du présent Contrat. Dans le cas où l'Oeuvre serait une composition musicale ou un enregistrement sonore, la synchronisation de l'oeuvre avec une image animée sera considérée comme une Oeuvre dite Dérivée pour les propos de ce Contrat.
- d. « **Auteur original** » : la ou les personnes physiques qui ont créé l'Oeuvre.
- e. « **Offrant** » : la ou les personne(s) physique(s) ou morale(s) qui proposent la mise à disposition de l'Oeuvre selon les termes du présent Contrat.

9  
5  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2



<sup>8</sup> Sur le site <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/legalcode>



- f. « **Acceptant** » : la personne physique ou morale qui accepte le présent contrat et exerce des droits sans en avoir violé les termes au préalable ou qui a reçu l'autorisation expresse de l'Offrant d'exercer des droits dans le cadre du présent contrat malgré une précédente violation de ce contrat.
- g. « **Options du Contrat** » : les attributs génériques du Contrat tels qu'ils ont été choisis par l'Offrant et indiqués dans le titre de ce Contrat : Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage Des Conditions Initiales A l'Identique.

**2. Exceptions aux droits exclusifs.** Aucune disposition de ce contrat n'a pour intention de réduire, limiter ou restreindre les prérogatives issues des exceptions aux droits, de l'épuisement des droits ou d'autres limitations aux droits exclusifs des ayants droit selon le droit de la propriété littéraire et artistique ou les autres lois applicables.

**3. Autorisation.** Soumis aux termes et conditions définis dans cette autorisation, et ceci pendant toute la durée de protection de l'Oeuvre par le droit de la propriété littéraire et artistique ou le droit applicable, l'Offrant accorde à l'Acceptant l'autorisation mondiale d'exercer à titre gratuit et non exclusif les droits suivants :

- a. reproduire l'Oeuvre, incorporer l'Oeuvre dans une ou plusieurs Oeuvres dites Collectives et reproduire l'Oeuvre telle qu'incorporée dans lesdites Oeuvres dites Collectives;
- b. créer et reproduire des Oeuvres dites Dérivées;
- c. distribuer des exemplaires ou enregistrements, présenter, représenter ou communiquer l'Oeuvre au public par tout procédé technique, y compris incorporée dans des Oeuvres Collectives;
- d. distribuer des exemplaires ou phonogrammes, présenter, représenter ou communiquer au public des Oeuvres dites Dérivées par tout procédé technique;
- e. lorsque l'Oeuvre est une base de données, extraire et réutiliser des parties substantielles de l'Oeuvre.

Les droits mentionnés ci-dessus peuvent être exercés sur tous les supports, médias, procédés techniques et formats. Les droits ci-dessus incluent le droit d'effectuer les modifications nécessaires techniquement à l'exercice des droits dans d'autres formats et procédés techniques. L'exercice de tous les droits qui ne sont pas expressément autorisés par l'Offrant ou dont il n'aurait pas la gestion demeure réservé, notamment les mécanismes de gestion collective obligatoire applicables décrits à l'article 4(d).

**4. Restrictions.** L'autorisation accordée par l'article 3 est expressément assujettie et limitée par le respect des restrictions suivantes :

- a. L'Acceptant peut reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public l'Oeuvre y compris par voie numérique uniquement selon les termes de ce Contrat. L'Acceptant doit inclure une copie ou l'adresse Internet (Identifiant Uniforme de Ressource) du présent Contrat à toute reproduction ou enregistrement de l'Oeuvre que l'Acceptant distribue, représente ou communique au public y compris par voie numérique. L'Acceptant ne peut pas offrir ou imposer de conditions d'utilisation de l'Oeuvre qui altèrent ou restreignent les termes du présent Contrat ou l'exercice des droits qui y sont accordés au bénéficiaire. L'Acceptant ne peut pas céder de droits sur l'Oeuvre. L'Acceptant doit conserver intactes toutes les informations qui renvoient à ce Contrat et à l'exonération de responsabilité. L'Acceptant ne peut pas reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public l'Oeuvre, y compris par voie numérique, en utilisant une mesure technique de contrôle d'accès ou de contrôle d'utilisation qui serait contradictoire avec les termes de cet Accord contractuel. Les mentions ci-dessus s'appliquent à l'Oeuvre telle qu'incorporée dans une Oeuvre dite Collective, mais, en dehors de l'Oeuvre en elle-même, ne soumettent pas l'Oeuvre dite Collective, aux termes du présent Contrat. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Collective, à la demande de tout Offrant, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Collective toute référence au dit Offrant, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Collective, à la demande de tout Auteur, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Collective toute référence au dit Auteur, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Dérivée, à la demande de tout Offrant, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Dérivée



• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

toute référence au dit Offrant, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Dérivée, à la demande de tout Auteur, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Dérivée toute référence au dit Auteur, comme demandé.

- b. L'Acceptant peut reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public une Oeuvre dite Dérivée y compris par voie numérique uniquement sous les termes de ce Contrat, ou d'une version ultérieure de ce Contrat comprenant les mêmes Options du Contrat que le présent Contrat, ou un Contrat Creative Commons iCommons comprenant les mêmes Options du Contrat que le présent Contrat (par exemple Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage Des Conditions Initiales A l'Identique 2.0 Japon). L'Acceptant doit inclure une copie ou l'adresse Internet (Identifiant Uniforme de Ressource) du présent Contrat, ou d'un autre Contrat tel que décrit à la phrase précédente, à toute reproduction ou enregistrement de l'Oeuvre dite Dérivée que l'Acceptant distribue, représente ou communique au public y compris par voie numérique. L'Acceptant ne peut pas offrir ou imposer de conditions d'utilisation sur l'Oeuvre dite Dérivée qui altèrent ou restreignent les termes du présent Contrat ou l'exercice des droits qui y sont accordés au bénéficiaire, et doit conserver intactes toutes les informations qui renvoient à ce Contrat et à l'avertissement sur les garanties. L'Acceptant ne peut pas reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public y compris par voie numérique l'Oeuvre dite Dérivée en utilisant une mesure technique de contrôle d'accès ou de contrôle d'utilisation qui serait contradictoire avec les termes de cet Accord contractuel. Les mentions ci-dessus s'appliquent à l'Oeuvre dite Dérivée telle qu'incorporée dans une Oeuvre dite Collective, mais, en dehors de l'Oeuvre dite Dérivée en elle-même, ne soumettent pas l'Oeuvre Collective, aux termes du présent Contrat.
- c. Si l'Acceptant reproduit, distribue, représente ou communique au public, y compris par voie numérique, l'Oeuvre ou toute Oeuvre dite Dérivée ou toute Oeuvre dite Collective, il doit conserver intactes toutes les informations sur le régime des droits et en attribuer la paternité à l'Auteur Original, de manière raisonnable au regard au médium ou au moyen utilisé. Il doit communiquer le nom de l'Auteur Original ou son éventuel pseudonyme s'il est indiqué ; le titre de l'Oeuvre Originale s'il est indiqué ; dans la mesure du possible, l'adresse Internet ou Identifiant Uniforme de Ressource (URI), s'il existe, spécifié par l'Offrant comme associé à l'Oeuvre, à moins que cette adresse ne renvoie pas aux informations légales (paternité et conditions d'utilisation de l'Oeuvre). Dans le cas d'une Oeuvre dite Dérivée, il doit indiquer les éléments identifiant l'utilisation l'Oeuvre dans l'Oeuvre dite Dérivée par exemple « Traduction anglaise de l'Oeuvre par l'Auteur Original » ou « Scénario basé sur l'Oeuvre par l'Auteur Original ». Ces obligations d'attribution de paternité doivent être exécutées de manière raisonnable. Cependant, dans le cas d'une Oeuvre dite Dérivée ou d'une Oeuvre dite Collective, ces informations doivent, au minimum, apparaître à la place et de manière aussi visible que celles à laquelle apparaissent les informations de même nature.
- d. Dans le cas où une utilisation de l'Oeuvre serait soumise à un régime légal de gestion collective obligatoire, l'Offrant se réserve le droit exclusif de collecter ces redevances par l'intermédiaire de la société de perception et de répartition des droits compétente. Sont notamment concernés la radiodiffusion et la communication dans un lieu public de phonogrammes publiés à des fins de commerce, certains cas de retransmission par câble et satellite, la copie privée d'Oeuvres fixées sur phonogrammes ou vidéogrammes, la reproduction par reprographie.

## 5. Garantie et exonération de responsabilité

- a. En mettant l'Oeuvre à la disposition du public selon les termes de ce Contrat, l'Offrant déclare de bonne foi qu'à sa connaissance et dans les limites d'une enquête raisonnable :
- L'Offrant a obtenu tous les droits sur l'Oeuvre nécessaires pour pouvoir autoriser l'exercice des droits accordés par le présent Contrat, et permettre la jouissance paisible et l'exercice licite de ces droits, ceci sans que l'Acceptant n'ait aucune obligation de verser de rémunération ou tout autre paiement ou droits, dans la limite des mécanismes de gestion collective obligatoire applicables décrits à l'article 4(e);
  - L'Oeuvre n'est constitutive ni d'une violation des droits de tiers, notamment du droit de la propriété littéraire et artistique, du droit des marques, du droit de l'information, du droit civil ou de tout autre droit, ni de diffamation, de violation de la vie privée ou de tout autre préjudice délictuel à l'égard de toute tierce partie.
- b. A l'exception des situations expressément mentionnées dans le présent Contrat ou dans un autre accord écrit, ou exigées par la loi applicable, l'Oeuvre est mise à disposition en

l'état sans garantie d'aucune sorte, qu'elle soit expresse ou tacite, y compris à l'égard du contenu ou de l'exactitude de l'Oeuvre.

**6. Limitation de responsabilité.** A l'exception des garanties d'ordre public imposées par la loi applicable et des réparations imposées par le régime de la responsabilité vis-à-vis d'un tiers en raison de la violation des garanties prévues par l'article 5 du présent contrat, l'Offrant ne sera en aucun cas tenu responsable vis-à-vis de l'Acceptant, sur la base d'aucune théorie légale ni en raison d'aucun préjudice direct, indirect, matériel ou moral, résultant de l'exécution du présent Contrat ou de l'utilisation de l'Oeuvre, y compris dans l'hypothèse où l'Offrant avait connaissance de la possible existence d'un tel préjudice.

## 7. Résiliation

- a. Tout manquement aux termes du contrat par l'Acceptant entraîne la résiliation automatique du Contrat et la fin des droits qui en découlent. Cependant, le contrat conserve ses effets envers les personnes physiques ou morales qui ont reçu de la part de l'Acceptant, en exécution du présent contrat, la mise à disposition d'Oeuvres dites Dérivées, ou d'Oeuvres dites Collectives, ceci tant qu'elles respectent pleinement leurs obligations. Les sections 1, 2, 5, 6 et 7 du contrat continuent à s'appliquer après la résiliation de celui-ci.
- b. Dans les limites indiquées ci-dessus, le présent Contrat s'applique pendant toute la durée de protection de l'Oeuvre selon le droit applicable. Néanmoins, l'Offrant se réserve à tout moment le droit d'exploiter l'Oeuvre sous des conditions contractuelles différentes, ou d'en cesser la diffusion; cependant, le recours à cette option ne doit pas conduire à retirer les effets du présent Contrat (ou de tout contrat qui a été ou doit être accordé selon les termes de ce Contrat), et ce Contrat continuera à s'appliquer dans tous ses effets jusqu'à ce que sa résiliation intervienne dans les conditions décrites ci-dessus.

## 8. Divers

- a. A chaque reproduction ou communication au public par voie numérique de l'Oeuvre ou d'une Oeuvre dite Collective par l'Acceptant, l'Offrant propose au bénéficiaire une offre de mise à disposition de l'Oeuvre dans des termes et conditions identiques à ceux accordés à la partie Acceptante dans le présent Contrat.
- b. A chaque reproduction ou communication au public par voie numérique d'une Oeuvre dite Dérivée par l'Acceptant, l'Offrant propose au bénéficiaire une offre de mise à disposition du bénéficiaire de l'Oeuvre originale dans des termes et conditions identiques à ceux accordés à la partie Acceptante dans le présent Contrat.
- c. La nullité ou l'inapplicabilité d'une quelconque disposition de ce Contrat au regard de la loi applicable n'affecte pas celle des autres dispositions qui resteront pleinement valides et applicables. Sans action additionnelle par les parties à cet accord, lesdites dispositions devront être interprétées dans la mesure minimum nécessaire à leur validité et leur applicabilité.
- d. Aucune limite, renonciation ou modification des termes ou dispositions du présent Contrat ne pourra être acceptée sans le consentement écrit et signé de la partie compétente.
- e. Ce Contrat constitue le seul accord entre les parties à propos de l'Oeuvre mise ici à disposition. Il n'existe aucun élément annexe, accord supplémentaire ou mandat portant sur cette Oeuvre en dehors des éléments mentionnés ici. L'Offrant ne sera tenu par aucune disposition supplémentaire qui pourrait apparaître dans une quelconque communication en provenance de l'Acceptant. Ce Contrat ne peut être modifié sans l'accord mutuel écrit de l'Offrant et de l'Acceptant.
- f. Le droit applicable est le droit français.

Creative Commons n'est pas partie à ce Contrat et n'offre aucune forme de garantie relative à l'Oeuvre. Creative Commons décline toute responsabilité à l'égard de l'Acceptant ou de toute autre partie, quel que soit le fondement légal de cette responsabilité et quel que soit le préjudice subi, direct, indirect, matériel ou moral, qui surviendrait en rapport avec le présent Contrat. Cependant, si Creative Commons s'est expressément identifié comme Offrant pour mettre une Oeuvre à disposition selon les termes de ce Contrat, Creative Commons jouira de tous les droits et obligations d'un Offrant.

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

A l'exception des fins limitées à informer le public que l'Oeuvre est mise à disposition sous CPCC, aucune des parties n'utilisera la marque « Creative Commons » ou toute autre indication ou logo afférent sans le consentement préalable écrit de Creative Commons. Toute utilisation autorisée devra être effectuée en conformité avec les lignes directrices de Creative Commons à jour au moment de l'utilisation, telles qu'elles sont disponibles sur son site Internet ou sur simple demande<sup>9</sup>.

Les deux formes de licences favorisent ainsi une manière de réglementation des œuvres de création multimédia et en spécial pour les œuvres réalisées sur Internet proches au model français des droits à la propriété intellectuel.

Elles facilitent l'échange d'information, la distribution d'œuvres et valorisent des échanges qui dépassent le cadre exclusivement commerciale.

Cependant quelques différences sont évidentes, comme par exemple : Creative Commons permet de garder encore un droit de refus à la modification des œuvres de la part des artistes à différence de la licence d'art libre qu'est pour l'instant plus permissive; ou de permettre aux auteurs de choisir de faire ou pas un usage commerciale. C'est aux auteurs de choisir la meilleur modalité de contrat selon ses objectifs personnels et ses possibilités professionnelles.

Aujourd'hui les liens entre les logiciels libres, des conceptions éthiques et esthétiques de l'art dans le monde du libre, les choix technologiques effectués créent une alternative dans le modèle économique de notre société actuelle qu'est en train de voir le jour.

La place de l'artiste, la manière comme nous consommons ou la jouissance des œuvres d'art, les réalisations sont à la fois en train de se modifier.

Donc l'usage que nous faisons des nouvelles technologies ne sont pas anodins et ils nous génèrent des habitudes des quels sera difficile de s'en passer. Par exemple, la jouissance libre des œuvres, la distribution généreuse et la participation dans des œuvres collectives peuvent permettre aux citoyens la possibilité de se sentir des acteurs et de comprendre d'une autre manière le sens du monde global.

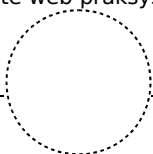
Les logiciels libres acceptent donc quatre libertés, selon le site web de praksys<sup>10</sup>, association situe à Fronton, que milité aussi pour les logiciels libres:

- La liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages (liberté 0) ;
- La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à ses besoins (liberté 1) ; pour cela, l'accès au code source est nécessaire ;
- La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider son voisin, (liberté 2) ;
- La liberté d'améliorer le programme et de publier ses améliorations, pour en faire profiter toute la communauté (liberté 3) ; pour cela, l'accès au code source est nécessaire.

Dans mon lieu de stage, « Coopalibre », le choix des logiciels libres offre pour eux dans la pratique des utilisateurs:

<sup>9</sup> Creative Commons peut être contacté à <http://creativecommons.org/>. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/legalcode>

<sup>10</sup> Site web praksys : <http://www.praksys.org>



9  
9  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

**La qualité :** Grâce à l'ouverture des codes sources des logiciels libres, de nombreux programmeurs ont la possibilité de les analyser et de les corriger, générant une très grande fiabilité en très peu de temps.

**La sécurité :** Le code du libre est revu et corrigé par de nombreuses personnes. Il est difficile d'y introduire une porte dérobée permettant d'entrer dans l'ordinateur. Les logiciels libres sont donc mieux protégés contre les virus et les intrusions, et vous permettent de travailler en réseau en toute sérénité.

**Des prix attractifs :** Les logiciels libres offrent le meilleur rapport qualité/prix, grâce notamment à l'absence des coûts de licence. Leurs performances réduisent également la fréquence des interventions techniques, et la possibilité de les réaliser à distance limite les coûts de déplacement de techniciens.

**L'autonomie :** La transparence des logiciels libres garantit l'indépendance du client face aux prestataires informatiques et aux éditeurs de logiciels.

Leur démarche est de promouvoir une communication équitable. En d'autres termes, « Coopalibre » cherche à promouvoir les logiciels libres comme une alternative économique et sociale dans laquelle les usagers peuvent avoir accès plus facilement aux technologies de l'informatique dans un esprit de partage de connaissances et de réseaux communautaire.

Dans mon stage j'ai pu donc connaître ses possibilités médiatiques et économiques alternatives ; et d'expérimenter avec des logiciels équivalents aux logiciels propriétaires, mais dans le monde du libre tant de nouvelles plateformes sur linux comme sur windows.

Les plateformes expérimentées sur linux sont :

La plateforme Ubuntu / linux se caractérise par une facile accessibilité tant des spécialistes comme du grand public. Ainsi que d'un système libre et sécurisé. Elle est distribuée grâce à Canonical Ltd de Mark Shuttleworth développeur de la plateforme Debian / linux.

"Ubuntu" est un ancien mot africain qui signifie "humanité aux autres". Ubuntu signifie également "Je suis ce que je suis grâce à ce que nous sommes tous". Phrase qui laisse entrevoir une perspective de responsabilité sociale et d'engagement pour la dignité humaine.



La plateforme Opensuse / linux est un projet communautaire de développement ; Elle est sponsorisée par Novell.



La structure « Coopalibre » travaille sur « ubuntu » ; car elle est la plateforme plus proche à leurs engagements éthiques, économiques et ergonomiques vis-à-vis des utilisateurs comme par exemple : L'esprit de partage et d'autonomie, l'adaptabilité par les usagers, l'accès au code et

- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

l'ouverture dans les sources, la souplesse dans l'installation des logiciels, l'interface « gnome » qui est confortable, entre autres.

Egalement, « Coopalibre » en gardant un pied sur le marche et d'une ouverture d'esprit sans sectarismes, respectent les utilisateurs d'autres plateformes soient elles propriétaires ou libres.

D'autre part, Ubuntu a développé autres alternatives comme dans l'éducatif ou récemment une version spéciale multimédia Ubuntu Studio.



1  
0  
1  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

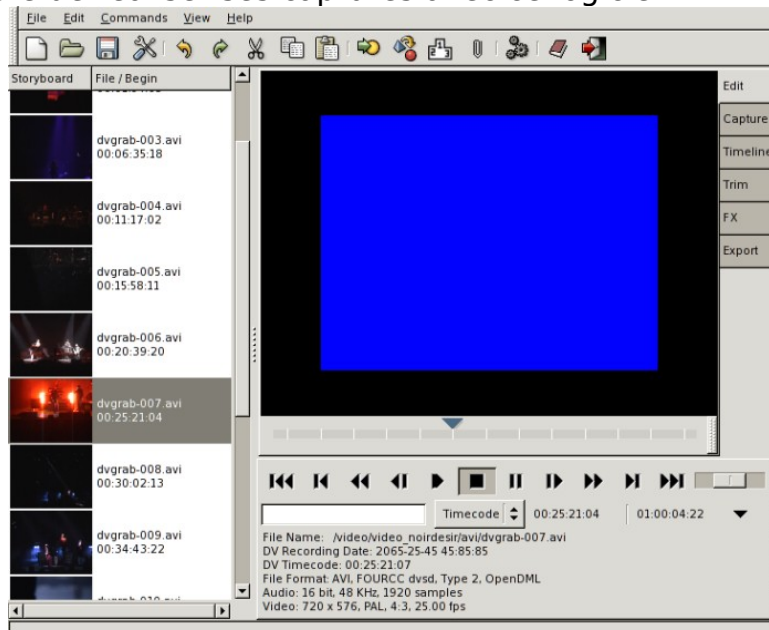
• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

Je vous présente quelques captures d'écran des logiciels que j'ai pu découvrir pendant mon stage:

**Cinelerra**<sup>11</sup> pour le montage en vidéo et qu'est une alternative à Adobe Premier. Elle contient plusieurs fenêtres de visualisation et découpage, un time line de facile accès à toute la production audiovisuel et des effets et de transitions variées. Ce logiciel permet de réaliser des productions en plusieurs formats comme quick time avec un encodage de compression mpeg-4 intéressante pour internet ou mpeg-2 pour la réalisation des DVD's.



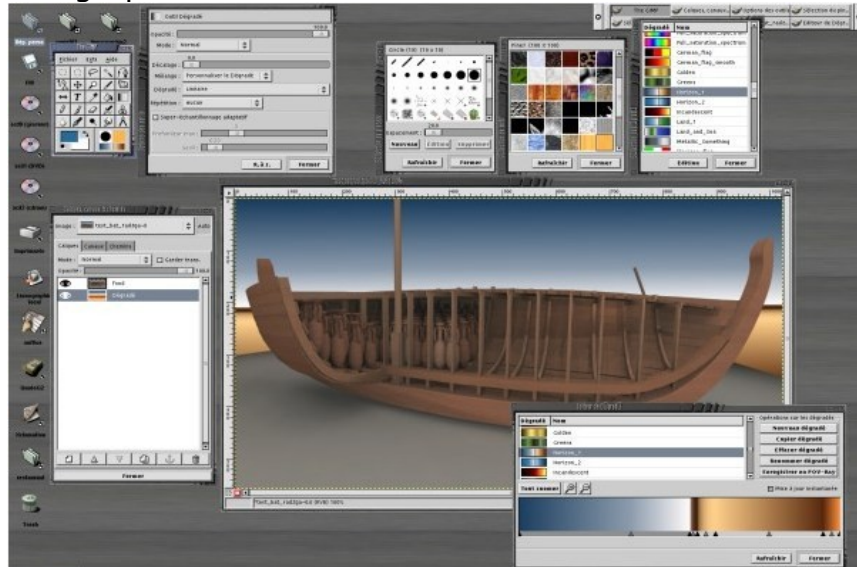
**Kino** pour les captures des caméras numériques, ou pour des montages vidéo très simples. Il ressemble à Windows movie maker et avant de se lancer sur cinelerra est suggéré de réaliser ses captures avec ce logiciel.



<sup>11</sup> Vous pouvez consulter un manuel très complet à [http://cvs.cinelerra.org/docs/split\\_manual\\_fr/cinelerra\\_cv\\_manual\\_fr\\_toc.html#SEC\\_Contents](http://cvs.cinelerra.org/docs/split_manual_fr/cinelerra_cv_manual_fr_toc.html#SEC_Contents)  
Ce document a été généré par Nicolas Maufrais le 13 Mars 2007 en utilisant [texi2html 1.76](#).

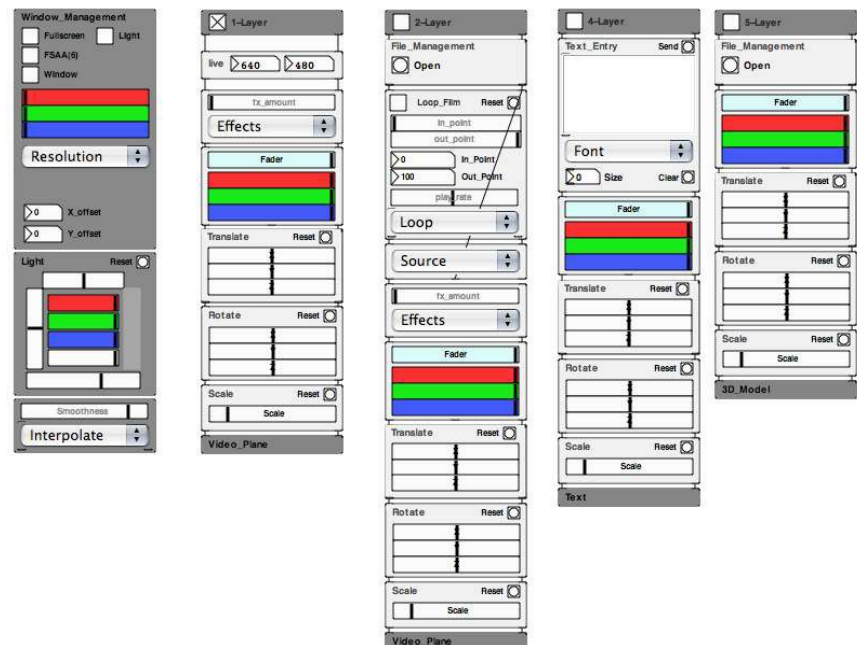
- Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

**Gimp** est l'alternative à photoshop, très complet et aujourd'hui même concurrentiel dans le graphisme.

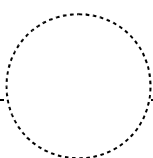


Egalement j'ai pu expérimenter d'autres logiciels comme **audacity** avec lequel je travaillé le son pour mon projet.

Et **Pure Data (pd)** qui est une alternative à MAX tous les deux ont été écrits par Miller Puckette. Avec l'application pour la vidéo **pixelTANGO** qui permet l'utilisation plus accessible. Il sert à réaliser des spectacles vivants dans le multimédia en temps réel pour des VJ's (video Jockey) et des artistes numériques. Alors actuel, j'essaie d'apprendre cette technologie afin de réaliser une application nouvelle du pendule numérique capable d'analyser en temps réel des passages entre images aléatoires pioches dans Internet en allant comme sujet le microcosmes et le macrocosmes.



Pour plus d'information sur ce système vous pouvez consulter le travail du TOT (Territoires ouverts / open territories) ou le sat du canada : <http://www.sat.qc.ca/>; <http://www.tot.sat.qc.ca/> qui montre un travail artistique fait avec cette application et qui contempla la possibilité d'une fabrique numérique.



1  
0  
3  
.  
1  
0  
7  
  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
:  
5  
6  
:  
3  
2

Faire un stage pour envisager les perspectives des logiciels libres est une manière de combler une lacune de la formation du Master Pro en création multimédia la quel travail d'avantage avec des logiciels propriétaires à l'exception de Blender pour la 3D. Selon plusieurs des professeurs de la formation, ce choix se baserait-il en les opportunités dans le marché du travail pour les futurs professionnels du Master.

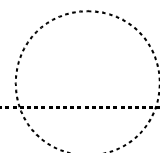
Alors actuel, les logiciels libres sont dans beaucoup des domaines une alternative originale. Plusieurs artistes ont fait aussi ce choix technologique, économique et éthique pour leurs possibilités dans plusieurs de domaines, pour leur accessibilité et pour gagner en cohérence dans la générosité que souvent leur caractérise. Choisir des outils dans le numérique et dans la création multimédia n'est donc pas négligeable, et il se fera visible dans leurs créations.

Si bien « Coopalibre » n'est pas une structure qui travail dans le domaine artistique ses capacités de création d'entreprise de par leur passage associatif à une coopérative dans le champ de l'économie solidaire, ainsi que leurs réflexions des champs nouveaux dans le monde du libre m'ont permis d'aborder ses outils technologiques avec un regard complémentaire au territoire de la création.

Ces deux lieux de stage : « linea y media » et « coopalibre » m'ont permis de étudier des logiciels dans le multimédia afin de connaître mieux les possibilités technologiques pour mon projet de création et afin de compléter ma formation. Ces deux entreprises ont aussi une sensibilité particulière pour l'humain dans leur parole et dans leurs possibilités dans une recherche d'un monde plus juste.

Cette sensibilité de création du monde dans un cadre plus global fait de l'art un champ privilégié de par sa capacité à imaginer et faire imaginer aux autres des alternatives et des possibilités. Certains, considèrent bien que l'art ne doit pas prendre parti d'une manière très engagée, mais nos choix révèlent nos désirs profonds et à la limite ils peuvent faire résonner chez les autres des envies.

D'autre part, les stages permettent de se rendre compte d'une réalité du marche du travail dans lequel le rôle des artistes est à repositionner au sein des entreprises de par leur capacité de imagination, de par leur sensibilité à l'altérité, de par sens de la concrétisation dans des notions abstraites, et de présenter d'innovations dans l'apprivoisement du chaos.





## LES CONCLUSIONS

### . L'EXPERIENCE DE CREATION INTERACTIVE ET NUMERIQUE

---

Si bien plusieurs réflexions jusqu'à ici tracées, elles ont parti de la question de l'épaisseur du point et de la création artistique comme le résultat des projections d'ombre dans nos cavernes profondes. Cette création est sans doute un effort pour découvrir les instants discontinus que dans mes oscillations éphémères peuvent constituer le moi.

Le pendule numérique et la poïétique de cet artefact en prototype que je vous ai montré au long du texte, laisse entrevoir les passages d'une œuvre en devenir. Ainsi qu'un grain de poussière, un presque rien sur l'écran peut être mis en scène comme particule contenue dans une hétérotopie privilégiée et faire le centre dans un aller / retour.

J'ai mené cette présentation sur l'idée du portrait, photographie d'un visage. Comme dit Baudelaire *quoi de plus simple et de plus compliqué, de plus évident et plus profond*. Cette notion du portrait correspond bien au sentiment de rendre visible une idée et un sentiment à travers une création numérique où la métaphore et la métonymie ont lieu d'y être.

De la même manière, je me suis servi de la vision dès trois perspectives (théorique, technologique et contextuelle) à fin de montrer les rapports entre les idées et les cohérences réflexives qui se trouvent entre la théorie et la pratique. C'est une étude poïétique de la création d'un pendule numérique avec les interprétations de l'auteur-créateur qui est à la fois le gardien dans une performance qui veille son secret dans un rituel individuel pour protéger à maintenir le continuum, l'équilibre, l'harmonie de la vie en soit.

Ce mémoire permet de montrer la multiplicité des lieux d'entrée du projet. Si ouvert comme sa création d'aleph fragile. Si bruyante comme une vibration. Elle est un point. Elle est suspendue sous le pont comme les vagabonds qui cherchent un refuge. Elle est fragile comme un enfant au ventre maternel. Elle est là, luciole que se cache sous un nuage.

«Ils ressemblent aux hommes  
les épouvantails de clair de lune-  
si pitoyables ! »  
Shiki.

C'est une aventure. Ici, maintenant !

Les œuvres dans la création multimédia et numérique font le choix d'un outil avec des particularités cryptées et discrètes. C'est un média qui offre des possibilités dans un monde globalisé dans lequel nos déterritorialiser et jongler.

1  
0  
5  
.  
1  
0  
7  
2  
2  
.  
0  
7  
.  
0  
6  
2  
1  
.  
5  
6  
.  
3  
2

avec des systèmes mixtes ou contenir diverses expressions de l'art et modifier complètement les approches.

Ainsi, par exemple : la danse peut créer la musique, le spectateur peut être co-créateur des œuvres, les créations peuvent être dans le cercle de l'emboîtement de la création avec les automatismes, le mouvement de l'image peut commander le mouvement de l'objet... les interprétations s'étendent et se concrétisent.

L'art numérique est susceptible d'inverser les caractéristiques réelles des objets connus à travers la combinatoire des calculs. C'est l'imagination des humains qui peuvent la potentialiser vers l'infini, mais elle reste toujours finie dans un cadre mathématique binaire. Dans le numérique se sera le concept et le nombre qui précède l'œuvre, mais inachevés et complétés par l'actualisation et l'interprétation des spectateurs.

Le pendule numérique se trouve dans cette frontière caractéristique d'un système mixte. Il est une interface artistique installée et '*performancée*' pour questionner où se trouvent les référentiels inertiels du mouvement, et de l'idéalité de la continuité.

Dans le cadre de la création multimédia, le Master m'a apporté des connaissances techniques et de méthodes de réflexion théorique pour pouvoir mener des projets culturels et de création dans l'art multimédia. La formation m'a permis d'expérimenter d'autres méthodes de conception qui dépassent la création audiovisuelle ; de connaître un autre média, basé en un autre langage; de réaliser la concrétisation d'une idée immatérielle dans une morphologie ponctuelle et oscillatoire pour dès une autre manière aborder la continuité et la discontinuité.

Plus concrètement avec ce projet, j'ai appris dans la partie technique: à créer des applications multimédias sur director en utilisant du lingo ; à réaliser des modélisations et d'animations en 3D sur blender ; à réaliser des montages vidéos dans adobe premier et cinelerra ; à comprendre la nature des sons et à les enregistrer, les nettoyer et les monter avec peak, protools et audacity ; à faire des initiations des patchs sur max et sur pure data son homologue en logiciel libre ;

Dans la réalisation des projets multimédias j'ai appris plus particulièrement avec ce projet à comprendre les dispositions juridiques en matière des droits à la propriété intellectuelle et droit moral des artistes, à comprendre la nature éthique des logiciels libres, et de la licence d'art libre ; à réaliser des budgets et à évaluer mieux le temps de travail dans des contextes différentes raison pour laquelle le travail a été redimensionnée en plusieurs reprises mais dans la rigueur de ne pas l'aplatir et de ne pas changer le dispositif installation performance d'une interface artistique ce qu'aurait dénaturé l'œuvre complètement.

Analyser d'autres œuvres de création multimédia m'a permis de garder une ouverture d'esprit et de connaître la manière comme autres artistes abordent

• Andrea Caro Gomez .Mémoire : Je suis Point.

l'outil du multimédia qui dépasse un cadre corporatif et donne une grande possibilité dans les réalisations.

De partager du temps avec des acteurs et des auteurs qui dès leur parole esthétique et éthique se trouvent en synergie avec une création sociale plus large et parfois ambitieuse, généreuse, solidaire, libre et rigolote. Et qui font leurs analyses des œuvres dès leurs bords.

Ce travail est donc dans l'affirmation de la possibilité de changer le monde, dans la résistance vis-à-vis du scepticisme qui paralysé tout mouvement. Dans le questionnement au risque de prendre des choix et oser dans l'action. Dans lequel nous sommes acteurs des nos continuités ou nos discontinuités individuelles et collectives, donc responsables de l'inertie ou de la chance de l'éventualité.

Afin d'ouvrir des portes et des alternatives variées dans ma formation l'interactivité posé dans l'art la question de l'altérité. L'art d'aujourd'hui est proche de la communication. Mais dans une communication de la libération où les récepteurs ne sont pas que de consommateurs d'une jouissance sinon collaborateurs dans la création et dans l'achèvement des oeuvres. Les œuvres sont plus ambitieuses, car plus ouvertes, plus libres, plus ... l'art d'aujourd'hui se retrouve dans la générosité des médias, à nous de voir ses enjeux pour un monde libre dans l'économie solidaire et de trouver les moyens pour faire continuer à promouvoir un art vivante.

Ainsi cette création, laquelle à l'air de pas grand-chose, dans laquelle je fais le choix du presque rien, des petitesse révèlent sa capacité de perturbation dans mon système d'affirmations et me permet de me consolider pour me retrouver au rythme d'une oscillation et d'une discontinuité.

Le pendule numérique n'est pas une œuvre fini, elle est à reconstruire, elle peut être redistribuée, améliorée, poussée, change de format, elle peut être plus libre et plus ouverte, et plus monumentale. Le prototype nous permet de voir déjà quelques limites du système et d'autres expérimentations possibles.

Oui, je suis point c'a été le sujet de tout ce travail point et la virgule s'annonce.

